PC DVD ROM + INTERNET

FX

ABILITA

PORTATILI

PC DA TAVOLO

REDLYNX

TRIALS 2

SECOND EDITION

Xtreme

stunning

off-limits

12+

www.pegi.info

RedLynx

TRIALS 2 - SECOND EDITION

REDLYNX
TRIALS 2
SECOND EDITION
SFIDA
LA
GRAVITÀ
Gioca ora!
Scarica la DEMO
FXINTERACTIVE
.COM
+60
piste
TUTTI
I SEGRETI
PER VINCERE
LA GRAVITÀ
Tuo a soli
9'95€
FX

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Dawn of War II - pag. 80

Mirror's Edge - pag. 86

Tom Clancy's H.A.W.X. - pag. 30

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 152 FEBBRAIO 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo “Farseer” Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano “Mister Spazzaneve” Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello “Adeptus Astartes” Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)
Dario “Chernobyl” Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto “Bubù” Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca “Non fare così” Spinelli, Marco “Nobilitante” Salvaneschi, Ualone “Caraibi” Loggia, Ivan “Kikko” Conte

IMPAGINAZIONE
Luca “LIVE” Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo “DAC” Beretta, Primoz “Tuttotrucchi” Skulz, Mattia “Hai” Ravanelli, Matteo “Cesarini” Bittanti, Alessandro “Griffin” Galli, Nemesis, Francesco “Non fa rimpiangere” Mozzanica, Roberto “Memoria” Camisana, Davide “Sky” Giulivi, Paolo “Napoli” Cupola, Andrea “Skree” Giongiani, Claudio “Disegno” Villa, Elisa “Virtuale” Leanza, Danilo “Proposta” Gabrielli, Enrico “Trucchi” Vendramin, Antonio “Cry” Colucci, Davide “Bionic” Massara, Marcello “Svezia” Cirillo, Mosè “Fallout 3” Viero, Claudio “Eden” Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo “Zona 84” Cardillo, Fabio “Boxettini” Bortolotti, Tito “Diari di bordo” Parrello

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l’edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l’edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Si va online!

Come avrà notato chi ha comprato Giochi per il Mio Computer nell’edizione venduta a 7,90 euro, il DVD demo non è più presente.

In realtà, se guardate a pagina 132, noterete che non è “sparito” nel nulla, ma si è semplicemente trasferito online. Se punterete i vostri browser Internet su **gmcdvd.gamesvillage.it**, scoprirete che il vostro DVD è lì ad aspettarvi: inserite la “password” di questo mese, che garantisce l’accesso ai soli lettori della nostra rivista, e avrete la solita pletora di demo, patch, add on e contenuti extra, selezionati per voi dal team di GMC.

Potrete scaricare un solo demo o una sola patch per volta, oppure, per chi preferisce archiviare tutto il DVD e ha una linea veloce, downloadare l’intero disco, masterizzarlo su supporto ottico e, stampando le copertine (anche loro scaricabili!), avere il DVD demo di GMC come tutti i mesi.

Tutto questo ci permetterà, da un lato, di creare la “compilation” più aggiornata e completa, dato che non avremo più i vincoli temporali dovuti alla stampa del supporto fisico. Dall’altro, potrete scaricare – solo voi lettori di GMC! – da una linea velocissima e con una banda riservata i migliori demo e contenuti extra per i vostri giochi. E, cosa più importante, avrete il meglio che Internet è in grado di offrire selezionato dal team della rivista!

Per esempio, sarà presente l’editor di *Fallout 3*, per cui abbiamo creato una guida approfondita che trovate nella rubrica Next Level di questo mese; demo giganteschi, come quello del discusso *Legendary*, ma anche decine di Mod, nonché il manuale del gioco completo *Race 07*, a completare la guida presente a pagina 136.

A proposito di giochi completi, possiamo anticiparvi che nei prossimi numeri troverete titoli eccezionali: dopo lo splendido *Neverwinter Nights 2* e l’eccezionale *Company of Heroes*, dopo l’attesissimo *Sam & Max Season One* e il divertentissimo *Race 07*, vi attendono altri capolavori, a partire da *Black & White 2*!

Fateci sapete cosa ne pensate, sul forum del nostro nuovo sito www.gamesvillage.it!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

ERRATA CORRIGE

A proposito del numero di installazioni consentite da *Spore*, devo correggermi su quanto ho affermato nella Posta in Gioco di dicembre: formattando il computer dopo aver installato il gioco, per installarlo nuovamente è necessario effettuare un'ulteriore attivazione, "sprecando" così una di quelle disponibili.

***Carissimi** lettori e recensori in erba, rubo poche righe alle vostre lettere per ricordarvi che la sezione "Redattori per gioco" del forum è stata ufficialmente chiusa e, pertanto, non mi sarà più possibile accedere al database di recensioni da voi realizzate per pubblicare le più meritevoli nel mio angolo della posta. Rinnovo quindi l'invito e inviare al mio indirizzo e-mail i vostri articoli, compresi quelli che sono stati pubblicati sul forum nei mesi scorsi, magari accorciati per rientrare nei 2500 caratteri previsti. Un bacio.*

PASSIONE GDR

Salve Nemesis
mi astengo dall'accompagnare il saluto con qualsiasi aggettivo, poiché tutti sono stati adoperati, ma nessuno è mai sufficiente. Sono un affezionato lettore di GMC da tempo… dammi un secondo per controllare da quanto… Trovato! Nel primo numero di GMC da me acquistato, in copertina c'è *Dark Reign 2*, era il luglio 2000, il prezzo era ancora in lire.
Dopo anni e migliaia di pagine sfogliate, contenenti lettere di miei "colleghi", eccomi a comporre la mia. Sono un grande appassionato di giochi di ruolo: oltre a essere un mio punto debole, rappresentano anche il mio limite. Mi spiego meglio. Nella mia carriera di videogiocatore ho spaziato da *Final Fantasy* (il titolo cui devo l'amore per il genere) a *Baldur's Gate*, da *KOTOR* a *Neverwinter Nights*, da *Morrorwind* a *The Witcher*, passando per *Gothic* e *Fable*. Sono, poi, un appassionato di *Ultima Online*, gioco che cominciai ad apprezzare quando lo allegaste a un numero di Natale, credo fosse il 2000. Il limite in tutto ciò dove sta, ti chiederai? Salvo con qualche sporadico titolo, non riesco a provare con altri generi il gusto che

> **"I giochi di ruolo, oltre a essere un mio punto debole, rappresentano anche il mio limite"**
>
> da Passione GdR – Tiziano86

PASSIONE GDR Il modo migliore per recuperare vecchi titoli come *Planescape: Torment* è il mercato dell'usato.

Archivi virtuali

Salve Nemesis, seguo GMC dal primo numero e ho constatato un continuo miglioramento, col passare degli anni, fino a raggiungere (quasi) la mia rivista del cuore nella mia classifica personale di gradimento. Vorrei presentarti il mio sito, **www.old-computer-mags.com**: un progetto che riguarda la scansione delle vecchie riviste di computer e videogiochi, per preservarle dal finire nell'oblio cartaceo, cioè la pattumiera. Sono presenti pubblicazioni che ormai fanno parte della vostra stessa casa editrice e, soprattutto, vecchi periodici indimenticabili, come "C+VG", "Zzap", "Zeta", "Amiga Byte" e tanti altri, sia inglesi, sia italiani. Abbiamo cercato sempre di avere il consenso e l'approvazione, se non ufficiale, almeno quasi ufficiale; per questo sono tutt'ora in contatto con parecchi tuoi colleghi di altre riviste. Se la cosa può essere per te gradevole, non mi dispiacerebbe avere da qualche parte nella tua rubrica una piccola news riguardante il progetto, soprattutto per raggiungere un maggior numero di utenti che ci diano un aiuto. Ci siamo imbarcati in imprese non da poco, come "Consolemania" (140 numeri circa) e "Zeta" (70 numeri circa). Grazie comunque per la lettura della missiva e, in attesa che GMC diventi un nostro possibile progetto (aspetto ancora un paio d'anni, poi proverò a chiedervi se possiamo scansionare le prime due annate), ti saluto e ti auguro buon lavoro.

Speccyclive

Mamma mia che tuffo nel passato! Confesso di non sapere se la tua iniziativa di scansionare vecchie riviste possa considerarsi più o meno legale, ma non riesco a fare a meno di mettermi a spulciare fra gli archivi del tuo sito, in cerca di vecchie recensioni di ex e attuali colleghi. Nella speranza che tutto questo lavoro possa godere della piena legalità, ti auguro di completare la tua collezione virtuale, magari con l'aiuto di altri lettori. Per l'inserimento di GMC in questo museo dell'editoria videoludica, chissà...

Per adesso ti saluto e ti ringrazio per questa inequivocabile dimostrazione di affetto verso

Un vecchio (ma neanche troppo) numero di GMC. Chissà che non possa far parte di un futuro archivio online.

il mondo dei videogiochi. Spero anche che GMC diventi al più presto la tua rivista preferita, naturalmente.

avverto quando ho tra le mani un gioco di ruolo. Ho tentato con sparatutto, giochi di guida, giochi sportivi: nonostante siano tutti assolutamente ben fatti, sul mio PC hanno vita breve.

Il quesito che ti pongo è il seguente: ci sono dei titoli che non ho mai avuto il piacere di giocare, ma che ho visto spesso citati sulla vostra rivista, quali *Planescape: Torment*, la serie di *Ultima*, eccetera. Li ho cercati, ho chiesto a negozianti e amici, ma nulla. Esiste un modo per entrarne in possesso? Sono acquistabili da Internet? Esiste un sito o qualche azienda che si occupi della distribuzione di giochi datati (in particolare quelli di ruolo) non più in commercio?

Ti ringrazio in anticipo per il tuo aiuto e colgo l'occasione per ringraziare l'intera redazione di GMC, cui va la mia stima e il mio incoraggiamento a continuare così.

Un saluto da un affezionato lettore!

Tiziano86

Caro Tiziano,
non sei il primo a chiedere aiuto per scovare giochi vecchi, difficili da reperire nelle normali rivendite. A te, come agli altri, rispondo che gli unici modi per mettere le grinfie su vecchie glorie è affidarsi al mercato dell'usato, frequentare siti come eBay.it e così via. Ciò su cui volevo soffermarmi, però, è la tua predilezione per i giochi di ruolo: non farti scoraggiare dalle difficoltà incontrate nel reperire titoli sempre nuovi da giocare e non farti andare bene altri generi, anche se non rientrano nelle tue corde. Cerca di frequentare dei forum di appassionati e organizza una rete di scambi con altri utenti, visto che spesso i negozi di software usato non accettano titoli PC, ma solo quelli per console. Insomma: non darti per vinto e coltiva la tua passione, spero che i giochi allegati a GMC possano essere un valido aiuto per la tua causa!

IN BREVE

Ciao Nemesis,
tempo fa, sulla vostra rivista ho letto un articolo su *Battlefield Heroes* e, vedendo che era disponibile gratuitamente su Internet, mi sono subito interessato. Da quel giorno a oggi non sono ancora riuscito a scaricarlo, perché non trovo dove farlo. Spero potrai aiutarmi.

_N_I_K_

Al momento in cui scrivo, il gioco non è ancora stato pubblicato, ma ti confermo che sarà distribuito via Internet come download gratuito. Per scaricarlo dovrai visitare il sito ufficiale www.battlefield-heroes.com ed effettuare la registrazione. Porta pazienza.

Ciao Nemesis,
sono un affezionato lettore di GMC e un giocatore accanito. Scrivo per chiederti se sai qualcosa dell'uscita di *Sam & Max: Season Two* nei negozi. Lo so che si può acquistare in Rete, però a me non piace comprare su Internet, dunque volevo chiederti se, come per la *Season One*, uscirà nei negozi un cofanetto con tutti gli episodi.

Riky

Niente paura, Paolo: la seconda stagione delle

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL FATTO PAYNE

Nel **Canale** "Games Contact", il nostro lettore razor899 ha aperto un **Thread** intitolato "Come mai non c'è *Max Payne* tra le pietre miliari?": Come mai sull'ultimo numero di GMC manca, tra le pietre miliari, *Max Payne*? Credo che sia il più bel gioco d'azione mai creato. E, ora che è stato rimosso *Max Payne 2* per mettere *Dead Space* nei parametri dei giochi d'azione più recenti, ritengo sia normale che il primo *Max Payne* rientri tra i capolavori del genere. Come dice giustamente Backdrift: Sono solo pagelline indicative, alla fine della fiera. E comunque *Dead Space* verrà sostituito magari da *PoP* nel prossimo numero, ne sono sicuro, perché non c'è mai stato un *PoP* fuori dai parametri. Secondo Fuzz, invece, *Max Payne*: È un gioco che ha rivoluzionato il genere (pur non avendo niente di rivoluzionario), ed è anche artisticamente esemplare. Anche secondo me dovrebbe stare tra le pietre miliari, che non sono i parametri, gente!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

GMC E FACEBOOK

Restando nel **Canale** "Games Contact" apprezziamo il **Thread** di Chinook intitolato "Ehi! Ma c'è GMC su Facebook!": Cosa state aspettando a iscrivervi? Chissà se fra tutti quei Kevorkian c'è pure il nostro eroe? Un dubbioso DON IVANO afferma che: Secondo me è un falso. Uomo di poca fede... senti cosa ti dice Whiteblake: Su Facebook c'è anche la pagina di GMC, di cui è possibile diventare FAN! Accorrete numerosi, oppure sposate il rispettabile pensiero di Kronos21: Non mi sono iscritto quando me lo ha detto mia sorella, non mi sono iscritto quando me lo hanno chiesto dei miei amici, non mi iscrivo perché c'è anche la mia professoressa di progettazione architettonica. E pensate che mi iscriva per GMC? Ma per favore, c'è già il forum per chiacchierare! Be', siamo liberi di fare quello che ci pare, ma il messaggio di theitalianjob92 lo riportiamo comunque: Sono iscritto già da un po' di tempo, il link è **www.facebook.com/group.php?gid=27243119450**.

La redazione risponde Maghi senza limiti

Ciao Nemesis,
questa è la prima volta che scrivo a GMC e ne voglio approfittare per farvi i complimenti per la rivista, che leggo molto spesso e trovo sempre interessante. Ho letto tempo fa, sul numero 146, la Lettera del Mese e devo dire che, francamente, mi sembra che l'autore di detta lettera abbia provato giochi diversi da quelli che giocano tutti gli altri. Ha detto che, nella maggior parte dei GdR, la scelta del personaggio è obbligata verso un guerriero, in quanto il mago risulta impossibile da giocare come classe pura e ha bisogno di abilità da "corpo a corpo" per sopravvivere. Ha fatto l'esempio di *Gothic*, *NWN 2*, *Morrowind* e *Oblivion*.
Per prima cosa, vorrei far notare che in *Gothic* la scelta del personaggio è obbligata verso l'arciere, visto che il sistema di combattimento è nonsense e il personaggio, a qualsiasi livello e con qualsiasi armatura, è talmente vulnerabile, da non poter sopravvivere nella mischia se non contro un saprofago. In *NWN 2*, mi trovo d'accordo con la tua risposta, cioè che un mago diventa molto più forte verso la fine, mentre all'inizio non avrà vita facile. In *Morrowind* e *Oblivion*, invece, il mago sembra riunire in sé il meglio delle altre due classi. In *Morrowind* il mago poteva persino levitare, oltre a creare magie devastanti con costi di Mana nulli. In *Oblivion*, oltre al DPS di un guerriero, un mago puro è capace di qualsiasi cosa sappia fare un ladro, e anche meglio: problemi a scassinare serrature? Fortify Security 100 for 1 second on self. Problema risolto. Resistere ai colpi in "corpo a corpo"? Niente di meglio che uno Shield. Problemi a convincere la gente a dare informazioni? Charm. A questo punto, si potrebbe pensare: "E come fa ad andare in giro senza farsi vedere, quando la sua abilità furtiva fa sì che si noti la sua presenza da 100 Km di distanza?". A ciò rispondo con un'altra domanda: a cosa serve la furtività, quando si hanno incantesimi di invisibilità completa come Invisibility e Chamaeleon? L'unica cosa che un mago non è in grado di fare è usare le armi di qualsivoglia tipo, ma nessuno ha mai detto che ne debba avere bisogno, considerate le possibilità che ha di scappare senza essere preso. Per questo motivo, ho stappato una bottiglia di champagne quando ho visto che in *Fallout 3* non c'è magia. Forse, finalmente, si sono resi conto dello "strapotere" del mago e hanno cercato di rendere le altre classi più interessanti.
Un saluto a tutti.

Helion

Caro Helion,
dare una risposta al tuo dubbio che possa valere per tutti i GdR in commercio è, come tu stesso hai notato, pressoché impossibile, dal momento che ognuno utilizza un sistema magico personalizzato, quindi questo aspetto del gioco può essere analizzato solo sulla base dei singoli titoli.
Ai fini di una discussione teorica, però, immaginiamo un gioco in cui combattimento (a distanza e corpo a corpo) e magia siano bilanciati. La mia impressione è che interpretare un guerriero rimarrebbe, comunque, la scelta più "semplice" per due ragioni: la prima è che combattere con armi o corpo a corpo è comunque un'attività più vicina alla nostra realtà quotidiana, e per la quale siamo non solo "istintivamente" preparati dalla natura, ma anche dalla visione di dozzine di film. La seconda, meno intuitiva, e che a mio avviso merita una riflessione più approfondita, è che un mago non può limitarsi a utilizzare le "armi magiche" a sua disposizione, ma deve anche riflettere sul modo migliore per impiegarle, nonché sugli infiniti modi in cui diversi incantesimi possono essere combinati.
Facciamo un esempio pratico: un guerriero armato di balestra ha la sola possibilità di scagliare un dardo verso un nemico, però ha con sé una faretra piena; un mago che può lanciare un raggio disintegrante è anch'egli in grado di eliminare un avversario con un colpo, ma dopo due incantesimi di questo tipo avrà esaurito le proprie energie magiche e sarà disarmato. Tutto ciò sembrerebbe dare l'impressione che il mago sia meno forte del guerriero, ma *unicamente se il mago pensa come un guerriero*. Perché, per esempio, il nostro stregone potrebbe scagliare il suo raggio disintegratore contro il punto debole di una rupe, facendo crollare una frana contro venti nemici o, magari, deviando un fiume che li travolge (o si frappone tra loro e lui).
In un altro scenario, il mago potrebbe gettare un incantesimo di "protezione dal magico" sui compagni, anche se tra gli avversari non ci sono altri stregoni. Perché? La risposta è che i compagni saranno in grado di caricare le linee nemiche e impegnarle in corpo a corpo, mentre il nostro amico mago potrà sparare nella mischia una palla di fuoco esplosivo e *incenerire solo gli avversari non protetti*.
Il fatto è che l'arte di combinare i propri poteri, o usarli in modo creativo, è già la base di giochi che vanno da "Magic" a strategici per PC come *Dominions 3* o il venerabile *Master of Magic*. Per qualche ragione, però, i giocatori tendono a non vedere il mago come un personaggio che deve pensare in modo "strategico" quando affrontano un GdR – mentre questo è il punto più importante nell'interpretazione di qualsiasi eroe dotato di capacità incantatorie.
In tal senso, sono d'accordo con te: in titoli come *Morrowind*, il fatto che un mago possa superare le capacità di un guerriero in modo relativamente semplice è indice di uno sbilanciamento del gioco. Ciò è forse dovuto al fatto che i programmatori (ma questa è una mia ipotesi) sono consapevoli del desiderio del giocatore di "usare un'abilità e risolvere un problema" senza ulteriori complicazioni. Ma, per tornare al punto da cui siamo partiti, è una critica che può essere mossa al singolo gioco, e non generale.
Per quanto mi riguarda, un modello magico ideale non dovrebbe mai trascurare che ogni incantesimo richieda una fonte di potere (anche limitata), la conoscenza dello stesso, e l'accettazione del fatto che, in molti casi, la magia abbia una durata limitata nel tempo. Al contrario, l'arte del muoversi furtivamente o del saper maneggiare una spada è qualcosa che il guerriero porterà sempre con sé.
Prova a metterti nei panni di un guerriero che sa di dover affrontare un mago e a iniziare a pensare anche tu a qualche "soluzione creativa": vedrai come anche il nostro semplice spadaccino sarà in grado di tirare fuori qualche idea inaspettata o spiazzante (il mago è invisibile? Facciamogli attraversare uno specchio d'acqua...).
Naturalmente, a questo punto, è anche necessario che il gioco sia programmato in modo da rappresentare adeguatamente tali sfide. È esattamente questa la ragione per cui trovo che ci sia ancora molto spazio per migliorare i modi con cui la magia è rappresentata nei GdR – e per cui non mi dispiacerebbe se i programmatori del prossimo "grande titolo" non trascurassero di dare un'occhiata a *Dominions 3*.

Vincenzo Beretta

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SUGGERIMENTI 2D

Passiamo dal generalista "Games Contact" per tuffarci in "Mondo Computer" e segnalare il **Thread** "Giochi Vetusti per PC Vetusto" a cura di Zarch: Salve a tutti, ho un Pentium4 3 GHZ, 1 GB di RAM e Windows Vista e, già qui, molti di voi saranno pronti a dirmene di tutte i colori, ma non è questo il mio problema. La triade basta e avanza per far girare i giochi che piacciono a me (sono un amante dei vecchi giochi, il più recente cui ho giocato è stato *Medieval 2: Total War*). Il mio problema è la scheda video: non ce l'ho, non posso permettermi di comprarmela, ergo non posso giocare con titoli che sfruttano l'accelerazione 3D. Quindi, potreste consigliarmi qualche bel gioco da far andare? A me piacciono i manageriali, i gestionali e i simulatori economici, in seconda posizione i GdR e in terza gli strategici a turni.
Ragazzi, al momento di andare in stampa, nessuno ha ancora aiutato Zarch, quindi vediamo di darci una mossa...

MAGHI SENZA LIMITI
In *Oblivion*, scegliere di impersonare un mago garantisce poteri decisamente interessanti.

"Sono un po' riluttante a concedere la mia e-mail a terzi"

da Registrazione a rischio spam – Altaïr89

RINGRAZIAMENTI E CONSIDERAZIONI

Cara Nemesis,
questa vorrebbe essere una mail esclusivamente di ringraziamenti. Per cosa? Lo dirò alla fine. Comincerei col presentarmi: come molti dei lettori di GMC, sono un videogiocatore della vecchia guardia, che aveva cominciato col buon Amiga 500 e non ha mai smesso. Dopo l'esperienza Commodore, che era più una console che un computer, venne il tempo del 486 che vide vecchie glorie come (fra gli altri) i vari *Diablo* e soprattutto *Baldur's Gate 2*. Da allora non ho mai più posseduto un desktop, ma solo portatili, quattro per l'esattezza, tutti equipaggiati rigorosamente con una buona scheda ATI dedicata. Giungendo ai giorni nostri, eccoci al buio 2008, anno in cui il mio glorioso portatile ha cominciato a perdere terreno. La colpa è stata quasi esclusivamente di Vista, giacché ATI non sviluppa driver aggiornati per le schede "mobile", Omega driver non ce ne sono e per la mia x1600 è stato un calvario. Vecchie glorie come *Gothic 3* "sbarellano" con i poligoni e persino il leggerissimo *Spore* arranca! Giacché ora lavoro, e di tempo per smanettare non ne ho più così tanto, nel 2008 ho deciso che era tempo di cambiare, di passare alle console. E per fare le cose in grande ne ho comprate tre, così da non fare torto a nessuna delle grandi aziende del settore. L'ammiraglia è l'Xbox, che mi ha aperto un nuovo mondo: grafica strepitosa, proiettata sul mio bel 42 pollici, da gustare su un comodo divano con un controller wireless. Contestualmente, però, un mondo si è chiuso: addio GdR di stampo "D&D" e addio adorati strategici. Giungiamo a questo Natale, altra svolta: il primo desktop. Con il suo Intel Q9550, 4 GB DDR3 e una bella HD 4870, anche

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LA PROTEZIONE

Restiamo in "Mondo Computer" per apprezzare il **Thread** di Anarkyy intitolato "Protezione nei giochi PC". Il nostro amico desidera: Discutere con voi un argomento molto controverso. Abbiamo assistito, negli ultimi tempi, all'inasprirsi delle misure anti-pirateria nei giochi per PC. La più usata è la validazione del gioco su Internet al momento dell'installazione. Ora, a parte che così i giocatori che non hanno Internet vengono tagliati fuori, immagino che il sistema si appoggi su dei server che controllano il gioco e concludono l'installazione. Bene, allora chi distribuisce i giochi dovrebbe garantire il funzionamento di tali meccanismi per un tempo teoricamente illimitato. Compro adesso uno qualsiasi di questi giochi, lo installo, ci gioco e poi il gioco finisce sul mio scaffale. Passano 10/20 anni e decido di installarlo nuovamente, chi mi assicura che il sistema funzioni ancora? Il discorso è stato sostenuto da Trustdesa: Capisco i produttori, ma anche la paura di spendere magari 50 euro per un gioco che poi magari non va.

IN BREVE

avventure di Sam & Max raggiungerà gli scaffali dei negozi nel corso del 2009, così come è accaduto per la prima stagione della serie che, tra l'altro, GMC ha allegato allo scorso numero.

Cara Nemesis,
in questa breve mail ti chiedo di farmi luce sull'effettiva esistenza di un videogioco. Da tempo si parlava di un nuovo GdR con caratteristiche straordinarie, ma non ho più saputo nulla della sua esistenza: *Elveon*, un lavoro di 10Tacle Studios. Questo promettente gioco di ruolo esiste ancora? Un'altra domanda, poi, riguarda il seguito della saga di *Splinter Cell* (*Splinter Cell: Conviction*): arriverà mai nei negozi? Ti ringrazio in anticipo.

Ribola Mattia

Dunque, la storia di *Elveon* è un po' complessa. Il gioco è stato annunciato qualche anno fa da 10tacle Studios, ma se ne sono perse gradualmente le tracce, con tanto di rimozione da Internet del sito ufficiale. Lo sviluppo è quindi passato a Climax, che, però, non ha fatto menzione di una versione del gioco per PC, confermando invece le edizioni per Xbox 360 e PS3. Per quanto riguarda *Splinter Cell: Conviction*, invece, bisogna solo avere pazienza: arriverà!

Cara Nemesis,
mi chiamo Paolo e sono un affezionato giocatore di sparatutto. Prediligo il filone storico/realistico rispetto ai titoli fantascientifici. Volevo chiedere se mi puoi suggerire alcuni sparatutto in due epoche storiche che non sono mai state trattare (credo), ovvero le guerre napoleoniche e la prima guerra mondiale. Medioevo, western, Seconda Guerra Mondiale, Vietnam, Golfo e così via li ho già giocati tutti. Un bacio e buon lavoro.

Paolo

Se prediligi il filone storico/realistico non so se sarai contento di sapere che uno sparatutto ambientato nella prima guerra mondiale esiste, ma non è fedelissimo ai fatti. L'unico titolo che mi viene in mente, infatti, è *Iron Storm* che tratta di una realtà alternativa in cui, negli Anni '60, la prima guerra mondiale non si è ancora conclusa. Per quanto riguarda le guerre napoleoniche, invece, credo non ci sia nulla da fare.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Il Forum è il posto giusto per chi è in cerca di qualche dritta su come investire i propri risparmi. Parliamo di comprare giochi, chiaramente, non di azioni e simili... Questo mese è stato torre89 a chiedere opinioni in merito a *Neverwinter Nights 2*, nel **Thread** "*Neverwinter Nights 2* lo prendo?" Mi pare di aver visto la *Collector Edition* sui 70 euro. Il fatto è che siamo alle solite: mai sentito parlare di questo gioco, non so nemmeno di cosa tratti. Qualcuno può darmi delucidazioni in merito. È valido? lo prendo? Secondo Super SaJiang89: Il gioco merita molto, a me personalmente è piaciuto, anche se qualche difetto ce l'ha. Ti assicuro che, se ti piacerà, ci spenderai un bel po' di ore, l'unica cosa è che puoi trovare l'edizione normale che è molto economica. Infatti, guardian89: Guarda, dovresti trovarlo ancora in giro con GMC di dicembre. Secondo me, comunque, è da evitare, per via della gestione delle telecamere.

■ RINGRAZIAMENTI E CONSIDERAZIONI
Company of heroes

se non me ne intendo molto, penso non ci sia Xbox che possa tenere. Certo, la mia filosofia rimarrà "se c'è per Xbox, viva l'Xbox", perché resta il fatto che configurare il PC richiede comunque parecchio tempo, però ora anche il computer avrà la sua gloria. A cominciare dai capolavori che ci avete regalato negli ultimi due mesi: prima *Neverwinter Nights 2*, poi *Company of Heroes* che credo sia, in assoluto, il mio gioco preferito. Presto lo finirò per la terza volta, appena avrò terminato su Xbox *Fallout 3* (che per ora, non me ne vogliate, non mi sta prendendo tanto). Ecco di cosa vi volevo ringraziare: manca solo che allegiate *Opposing Fronts* e vi vorrò bene per sempre. Accidenti, nel 2009 devo spendere meno!

Pier dalle Vigne

Per un appassionato di videogiochi su PC, il portatile è senz'altro una postazione comoda, che permette di coltivare il proprio hobby in qualsiasi momento e luogo, ma è anche una piattaforma poco flessibile, che non permette gli aggiornamenti necessari per far girare al meglio i software più aggiornati. Credo tu abbia fatto bene a passare a un PC desktop, così come è utile acquistare tutte le console disponibili sul mercato per non farsi scappare neanche un titolo. Se tutti gli appassionati fossero come te, caro Pier, il mercato dei videogiochi sarebbe ancor più fiorente di quanto è adesso, ma ogni tanto è anche bene saper selezionare gli acquisti. Giustamente, scrivi "nel 2009 devo spendere meno"; secondo me non è solo una questione di soldini che prendono il volo: trovarsi con troppa roba a disposizione con cui giocare fa diventare un po' schizzinosi (e non mi riferisco al tuo scarso interesse per *Fallout 3*) e allontana quella sensazione di privilegio che si prova immergendosi del tutto e per settimane in un solo, splendido gioco. Giocare su console è più comodo che su PC perché permette di evitare configurazioni assortite, ma pensa al piacere che si provava anni fa, quando si riusciva a far funzionare un gioco solo dopo aver "smanettato" per ore con il proprio computer. Per usare il linguaggio Xbox, quello sì che era un "obiettivo"!

"In *Morrowind* e *Oblivion*, il mago sembra riunire in sé il meglio delle altre due classi"

Da Maghi senza limiti – Helion

REGISTRAZIONE A RISCHIO SPAM

Cara Nemesis,
seguo la vostra meravigliosa rivista da circa 3 anni (e da circa 3 anni ho scoperto il mondo dei videogiochi per computer!) ma è la prima volta che vi scrivo. Ho una passione particolare per i GdR e devo confessare che il mio preferito è *Oblivion*. Sono completamente rapito dalla bellezza di Tamriel e ora mi sto immergendo anche nell'America post-apocalittica di *Fallout 3*! Ho scaricato molti Mod da Internet arricchendo sempre più Cyrodiil. Inoltre, grazie al portentoso editor di *Oblivion* ho creato numerosi Mod personali e modificato quelli che entravano in conflitto con altri. Tutto quello che possiedo proviene in gran parte dal sito di Tessource e ho sempre scaricato Mod fino a 2 MB perché non sono registrato al sito.
Da qui la mia domanda: sono un po' riluttante a concedere la mia e-mail a terzi, necessaria per la registrazione, così volevo chiederti se posso fidarmi del sito e registrarmi con tranquillità, senza incappare in problemi quali pubblicità indesiderata o chissà cos'altro! Ti pongo questa domanda perché non possiedo molte conoscenze sull'argomento e ho qualche difficoltà nel comprendere i meccanismi della registrazione, forse anche per colpa del mio pessimo inglese. Spero che risponderai alla mia domanda e che mi salverai dal dubbio. Ti ringrazio in anticipo e rivolgo i miei ringraziamenti anche a tutta la fantastica redazione di GMC per l'incredibile lavoro che svolgete.

Altaïr89

La legge sulla privacy fa sì che, in teoria e nella maggior parte dei casi anche nella pratica, effettuando qualsiasi tipo di registrazione a siti e forum in cui è richiesto l'inserimento del proprio indirizzo e-mail, i dati personali non vengano utilizzati a scopi pubblicitari senza preavviso. Spesso, però, leggendo il contratto di registrazione, compare la possibilità di selezionare o deselezionare la ricezione di eventuali e-mail di "aggiornamento" del sito. In altri casi, invece, la ricezione di queste e-mail è obbligatoria e l'unico modo per evitarla è, semplicemente, non effettuare la registrazione. Il sito cui ti riferisci, Tessource, è stato rimpiazzato da Tesnexus (**www.tesnexus.com**) e rientra proprio in quest'ultima categoria. Esaminando il contratto, infatti, si legge che con la registrazione i proprietari del sito ottengono il consenso a inviare, all'indirizzo di posta dell'utente, mail contenenti "importanti aggiornamenti sul sito". Si specifica, però, che queste mail non conterranno alcun tipo di SPAM (pubblicità spazzatura e quant'altro) o argomenti indesiderati. La scelta, a questo punto, spetta a te. Il mio consiglio, per evitare problemi, è la creazione di un apposito indirizzo di posta elettronica dedicato a questo tipo di faccende, in modo da tenere ben separate le tue e-mail personali e di lavoro da quelle derivanti da registrazioni a siti o quant'altro.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL TASTO DOLENTE

Chiudiamo la rassegna forense di questo mese con un argomento leggero, suggeritoci da <AffA> nel **Thread** "Succede anche a voi? Sperduti sulla tastiera". Spesso, giocando alla maggior parte dei giochi, mi ritrovo a premere i tasti sulla tastiera nel momento esatto in cui penso di compiere un'azione. È proprio il caso di dire che il pensiero equivale all'azione. Fin qui tutto normale, almeno spero. Ora, ciò che mi capita fin troppo spesso è che, in un momento di distrazione, cerco sulla tastiera il tasto associato a un particolare comando e non lo trovo. Posso aver giocato per due ore, usando quell'azione più e più volte, e non ricordarmi a quale tasto è associata, perché di solito faccio tutto automaticamente. Per esempio, ieri stavo giocando a *Rainbow Six Vegas*, è squillato il telefono e ho messo in pausa. Quando l'ho tolta, mi sono accorto di dover mettere la mia squadra al coperto e ho subito cercato il tasto, ma non l'ho trovato. Succede anche a voi? Bigbill: Ogni tanto mi capita che, invece di appoggiare le dita della mano sinistra sopra i tasti WASD, li metto su ESDF e combino un disastro. Altre volte, per sbaglio, premo il tasto destro del mouse! Be', certo che son problemi...

Redattori Per Gioco F.E.A.R.

Nel XXI secolo, un gruppo di soldati chiamati Replica, con a capo un individuo dai poteri paranormali, inizia ad attaccare alcune installazioni militari. Questo massacro deve essere fermato, ma un misterioso progetto e una strana bambina aleggiano intorno alla vicenda. Si evolve magistralmente da questo incipit la trama di *F.E.A.R.*, fatica targata Monolith. Trattandosi di un FPS, ciò che salta maggiormente all'occhio è il comparto tecnico, in cui Monolith distrugge l'ennesima barriera arrivando a sfiorare il bramato fotorealismo. I manipoli di soldati in cui vi imbatterete si muoveranno con estrema intelligenza sul campo di battaglia, cercheranno di aggirarvi, si nasconderanno, chiameranno rinforzi e, se necessario, interagiranno con l'ambiente che li circonda per crearsi dei ripari di fortuna. Tale intelligenza farà sì che ogni sparatoria risulti sempre divertente, imprevedibile e realistica, ma quasi mai esasperante o frustrante. In *F.E.A.R.* i movimenti e le azioni dei nemici non saranno finalizzati al puro spettacolo estetico, ma saranno assolutamente funzionali al solo obiettivo importante: eliminarvi. Ecco, quindi, perché sbarazzarvi dei soldati Replica non sarà impresa semplice. Tuttavia, dalla vostra potrete contare su un solido sistema di controllo, un ottimo arsenale e una sorta di "bullet time" che vi permetterà di spostarvi a grande velocità.
A rendere divertente e al tempo stesso impegnativa la caccia ai Replica, ci pensa, infine, la struttura dei livelli, che al primo impatto può apparire lineare e scontata, ma basta poco per rendersi conto che non è così. Sul vostro percorso incontrerete frequentemente bivi e varie strade alternative, utili per trovare munizioni aggiuntive, medikit e potenziamenti di vario genere: questo invoglierà a esplorare i livelli, attività che risulterà sempre piacevole e quasi mai noiosa. Buono e curato anche il comparto sonoro, che con effetti particolarmente azzeccati aiuta a creare la giusta atmosfera e immedesimazione.
Ciò che più colpisce di *F.E.A.R.* è che tutti gli aspetti finora analizzati sono stati amalgamati alla perfezione, creando un ambiente di gioco divertente, realistico e coinvolgente. *F.E.A.R.* non passerà alla storia per la sua longevità, ma la durata del titolo Monolith sarà equilibrata dalla grande intensità di gioco e cura per i dettagli. *F.E.A.R.* è un gioco convincente praticamente sotto ogni aspetto: rispetta la qualità degli FPS di nuova generazione e ne amplia alcuni orizzonti (come la I.A. dei nemici), permette di vivere un'esperienza coinvolgente come poche altre e di vedere il genere degli sparatutto in soggettiva sotto la particolare luce horror di cui è permeato il titolo. Dopo la splendida saga di *No One Lives Forever*, un altro capolavoro targato Monolith.

covenant

In *F.E.A.R.* la presenza più inquietante è una misteriosa bambina vestita di rosso sangue.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alessandro
Casper
Glossy
Jastinpio
LuKe
Mauro
Roberto D.
Sheldon
Skywalker sky
Stefano B.
Tristan
Zapotec

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

L'angolo di MBF

Colin McRae: DiRT 2 promette di offrire visuali altamente spettacolari, che emulano l'estetica televisiva.

Gentile Matteo,
il mio nome è Roberto Ferrari e sto preparando una tesi di laurea specialistica centrata sulle strategie adottate dai network televisivi per incrementare l'effetto di "immersione" nello spettatore televisivo delle gare di Formula 1. Il tema centrale del mio lavoro riguarda i videogiochi. Nella fattispecie, vorrei descrivere come lo stile caratteristico dei primi videogame basati sulla Formula 1 siano stato ripreso e fatto proprio dalla televisione e di come, attualmente, il videogioco sia un'emulazione della TV (a livello di interfacce) e allo stesso tempo tenti di essere una "realistica immersione" all'interno dell'abitacolo di una vettura! Mi riferisco a elementi quali inquadrature, interfacce, informazioni varie. A questo proposito, mi puoi consigliare qualche libro o risorsa bibliografica utile per impostare la mia ricerca? Ti ringrazio per qualsiasi suggerimento.
Cordialmente,

Roberto Ferrari
(roberto82.ferrari@yahoo.it)

Caro Roberto, ti consiglio caldamente la lettura di "Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi" (2003) di Richard Grusin e David Jay Bolter, edito in Italia da Guerini Editori. Pur essendo stato pubblicato dieci anni fa (l'edizione originale è del 1999), rappresenta ancora oggi un riferimento teorico freschissimo per comprendere come media e linguaggi differenti si influenzino e si emulino a vicenda. In secondo luogo, in un volume antologico edito da Meltemi, "Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi" (Meltemi Editore, 2007), Luca Castiglioni ha esaminato l'evoluzione del gioco di corse confrontandolo con il genere del road movie. L'analisi di Castiglioni offre numerosi spunti di riflessioni per affrontare il tema che descrivi con un approccio comparativo.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Numerosi lettori hanno scritto sottolineando che le manovre anti-pirateria intraprese dalle software house stanno paradossalmente danneggiando gli appassionati. La questione è estremamente complessa: da un lato, la pirateria espone il gioco PC al pericolo estinzione. Dall'altro, le contromisure adottate rischiano di accelerare la crisi. Il 2009 rappresenta un anno decisivo: l'introduzione di nuove formule di acquisto (dal digital delivery all'abbonamento mensile) e di consumo (micro-transazioni) potrebbero consentire di risolvere – per lo meno in modo parziale – numerosi problemi. Fermo restando che non esiste un'unica, miracolosa soluzione a un fenomeno che affligge il settore da oltre trent'anni. Stefano Roncaglia (**rokki84@gmail.com**) chiede, invece, se vedremo mai un adattamento di *Little Big Planet* per PC. La risposta è negativa: il gioco di Sony è disponibile esclusivamente per PlayStation 3. In compenso, Microsoft – nella fattispecie Matthew MacLaurin – sta sviluppando un prodotto simile, intitolato *Boku*, per Xbox 360 e PC. Si tratta di un'applicazione che consente di creare semplici giochi usando un'interfaccia immediata, ma estremamente versatile. Non sono richieste particolari competenze di programmazione: si tratta di manipolare varie icone, regole di gioco e comportamenti. Il software contiene editor di livelli, di terreni e una libreria di 20 differenti personaggi. Puoi trovare ulteriori informazioni – tra cui video e tutorial – a questo indirizzo: **http://research.microsoft.com/en-us/projects/boku/**

Caro Matteo,
in questo periodo sto lavorando a una tesi sull'uso didattico dei videogiochi. Contemporaneamente, dovrei realizzare un progetto didattico. Nella fattispecie, per mezzo di un videogioco dovrei far apprendere ai bambini di scuola primaria dei contenuti e raggiungere degli obiettivi formativi; per esempio, tramite l'utilizzo di un videogioco, conoscere la storia degli Egiziani, scoprire le regole della matematica o imparare l'inglese. Esistono dei videogame estremamente istruttivi, per tale scopo? Spero tu possa essermi di aiuto e di ricevere tue notizie. Ringraziando per l'attenzione e l'aiuto, porgo i migliori saluti.

Sonia Petrocco
(soniapetrocco@gmail.com)

Il genere educational, un tempo ignorato dalla critica come dal pubblico, è in gran fermento, grazie anche al successo di piattaforme portatili come Nintendo DS e iPhone. Esistono decine di prodotti per il portatile Nintendo pensati per "insegnare" la matematica e le lingue (penso a *Il Mio Coach: Arricchisco il Mio Inglese, English Training, La Prova del Dieci, Training di Matematica*). Sono in arrivo interi e-book (Shakespeare, Dickens, Poe), a conferma che la nozione di "ludico elettronico" sta diventando sempre più ampia. Inoltre, pur non essendo propriamente educative, serie come *Imperivm Civitas, Civilization* e *SimCity* sono state lodate da educatori e insegnanti per il proprio potenziale didattico. Lo scorso dicembre, la pubblicazione scientifica "Psychology and Aging" ha pubblicato i risultati di una ricerca diretta da Arthur Kramer dell'università Urbana-Champagne dell'Illinois, che mostra come l'uso di videogame strategici (in particolare, *Rise of Nations*) stimoli le risorse cognitive degli anziani (ultrasessantenni) come nessun altro medium.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Questo mese, la rubrica dei consigli ha parecchio a che fare con i campi di battaglia. Molte sono le richieste di soccorso arrivate dagli appassionati di strategia e tutte sono state evase con successo. E non potrebbe essere altrimenti. Per il resto, siamo nell'ordinaria amministrazione a base di figli demoniaci e acrobati sulle rotelle.

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

B Caro Skulz,
non sono un lettore assiduo di GMC, ma avendo sentito parlare del gioco allegato al numero 149 (*Neverwinter Nights 2*) ho acquistato la rivista. Ora avrei questo piccolo problema di cui affidarti la soluzione: sto giocando a *Devil May Cry 3: Special Edition* e non riesco a sconfiggere Vergil nella missione in cima alla torre. Ho provato in tutti i modi, ma mi uccide subito! Come posso fare? Aiuto.

Italiapeppe

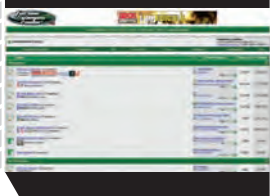
R Caro Italiapeppe. Per sconfiggere il fratello di Dante devi prestare molta attenzione ai suoi attacchi con la spada e considerare che quando ricorre al teletrasporto è matematico che ricomparirà in un punto attorno a te, pronto a colpirti. Quindi, prendilo di mira non appena si materializza e continua a tenerlo agganciato come bersaglio, avendo cura di saltare quando sparisce dallo schermo e di utilizzare Ebony & Ivory mentre sei in fase di discesa dal balzo. Anche le tue Agni & Rudra sono molto efficaci contro Vergil, ma in questo caso devi prestare maggiore attenzione al tempismo degli attacchi. Per questo motivo, ti suggeriamo di utilizzare quest'ultima accoppiata di armi solo quando riesci a rompere la sua guardia. Agisci con pazienza, senza farti prendere dalla foga di archiviare rapidamente lo scontro, e vedrai che supererai il boss senza troppi patemi.

Per Dante di *Devil May Cry 3* la vita non è facile, soprattutto quando deve combattere contro suo fratello!

FACES OF WAR & TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

B Gentilissimo Skulz,
non riesco a procedere in *Tony Hawk's Underground 2*. Se potessi trovarmi dei trucchi per questo gioco, ti sarei grato per sempre. Magari quelli che servono a sbloccare il personaggio misterioso o per accedere a tutte le città. Sei un grande. Continuate così, le pagine dei "trucchi" sono tra le miei preferite. Saluti!

Francesco

R Benvenuto, Francesco. Per i tuoi problemi con *Tony Hawk's Underground 2*, accedi alla schermata delle opzioni e, nel menu dei cheat, digita **oldskool** per sbloccare Natas Kaupas, **Sellout** per Nigel Beaverhausen e **4-wheeler** per ottenere

Linea diretta

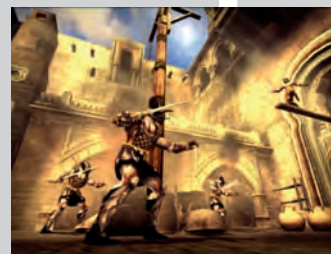
R "Ciao Skulz, ti scrivo per risolvere i problemi di **Luca**, **Adriano** e **Giorgio**, che nel numero di dicembre di Giochi per il Mio Computer ti chiedevano aiuto rispettivamente per *Thief Deadly Shadows*, *Splinter Cell 3* e *Blair Witch Project 3*." Santo cielo, **thresher3253**, con questa serie, ti segnali come il collaboratore più produttivo e zelante del Botta & Risposta. "Luca deve semplicemente posizionare il cadavere di un nemico sull'altare. Giorgio, per risolvere il problema degli scheletri, può premere **F10** e scrivere **iworkforgod** per ottenere l'invulnerabilità. Per quanto riguarda Adriano, credo che debba disinnescare le bombe prima che scada il tempo: quindi, gli suggerisco di ricaricare un vecchio salvataggio e di essere più veloce. Purtroppo, non ho giocato a *Gothic* per poter aiutare Daniele..." Be', thresher3253, già così ti meriti tutto la nostra ammirazione!

R "Ciao onnisciente Skulz, ti scrivo per risolvere il problema di **Luca** in *Thief: Deadly Shadows*." Siamo

La parola all'esperto Prince of Persia: I Due Troni

D Carissimo Skulz,
ti prego di aiutarmi a superare una fase del gioco *Prince of Persia: I Due Troni*, allegato al numero 133 di Giochi per il Mio Computer. Mi sono arenato nel livello La Strada del Re, precisamente quando devo eliminare i due boss (uno con la spada e l'altro armato di ascia). Spero tu possa darmi qualche dritta per superare questo ostacolo. Ti ringrazio anticipatamente e ti saluto.

OcramFreestyle

R Ciao Ocram e benvenuto al cospetto dei gemelli di ascia e spada. Ho avuto modo di completare *Prince of Persia: I Due Troni* parecchio tempo fa, ma ricordo ancora chiaramente che questo duello ha messo a dura prova le mie capacità. Quindi, aiutarti è un piacere! I due boss sono molto veloci nell'esecuzione degli attacchi e, come se ciò non bastasse, le loro stoccate sono imparabili. Per prima cosa, prenditi cura del nemico con la spada fino a quando non scatta la visuale al rallentatore in cui il suo compagno si prepara ad attaccarti. Cogli l'attimo e schiva prontamente il suo affondo, per fare in modo che la sua arma si conficchi nel terreno. Questo è proprio il momento in cui devi lasciare stare il boss con la spada e accanirti su quello temporaneamente bloccato con l'ascia. Dopo alcuni assalti portati in questo modo contro il boss dell'ascia, avrai l'opportunità di eseguire un Assassinio Rapido ai danni del suo collega con la spada, per fargli calare di circa il 50% l'energia vitale. Al fine di portare a termine la battaglia, dovrai eseguire la procedura per circa tre volte, ma considera che il numero di tentativi potrebbe variare in base al livello di difficoltà che stai affrontando.

Paulie. Puoi anche usare **straightedge**, in modo da avere il Balance infinito e **likepaulie** per lo Special infinito.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II & COMPANY OF HEROES

B Salve Skulz,
mi sono arenato nel gioco *Soldiers: Heroes of World War II* di Codemasters. Non riesco proprio a venirne fuori! Le missioni sono tantissime e sono bloccato in quella con la barca e il faro. Non è che per caso tu hai dei codici per poter andare avanti? Ti ringrazio e, visto che ci sono, ti chiedo anche se hai dei trucchetti per *Company of Heroes*. Ciao e grazie.

Fausto

R Purtroppo non esistono dei codici per imbrogliare in *Soldiers: Heroes of World War II*, quindi provo a darti una mano con alcune dritte specifiche per la missione che tanto ti sta mettendo in difficoltà. Ti suggerisco, per esempio, di prendere terra sulla spiaggetta che si trova a nord e, per farlo senza essere scoperto, di andarti a nascondere dietro le rocce appena più a sud-ovest. Così facendo, la sentinella non riuscirà a individuarti. Elimina la guardia in questione con il pugnale e impossessati del suoi equipaggiamento. Fai la stessa cosa con il soldato successivo più a nord, requisendo anche il suo equipaggiamento, poi procedi verso est in modo da raggiungere il versante settentrionale del faro. A questo punto, dovrai impossessarti della barca e condurla verso sud-ovest per poter lanciare un paio di siluri contro la piattaforma. Ora, lascia la barca e torna a riva, a nuoto. Da qui in poi, dovrai cavartela da solo, oppure riscriverci. Siamo pronti a fornirti la guida per la seconda parte delle tua missione. In merito a *Company of Heroes*, ti suggerisco di premere i tasti **CTRL**, **maiuscolo** e **ò** per visualizzare la console di comando e digitare **FOW_Toggle** per eliminare la nebbia di guerra dal campo di battaglia, in modo da avere una visione più chiara di quanto ti circonda.

SOLUZIONE NEL DVD!

All'interno del DVD demo "virtuale" (per saperne di più, leggete a pagina 132), nella sezione Soluzioni, troverete la guida completa in formato PDF del fantastico *Fallout 3*, preparata dal nostro Mosè Viero! Questa nuova versione comprende tutte le quest!

Quesiti dal passato Shogun: Total War

D Ciao Skulz,
ho deciso di rovinarmi la vita con un gioco forse troppo difficile per me, *Shogun: Total War*. Il fatto è che la cultura giapponese mi appassiona e adesso che ho cominciato a giocarci, anche se mi trovo in seria difficoltà, non lo voglio assolutamente lasciare perdere. Per questo motivo, ti chiedo un rapido aiuto sotto forma di quelli che tu di solito chiami "sporchi trucchi".

Sergio

R Ciao Sergio, guai a te se ti arrendi al cospetto dello Shogun! Eccoti un trittico di trucchetti da utilizzare per avere una vita feudale più semplice. I codici, che vanno digitati direttamente durante la partita, sono **.matteosartori** per vedere la mappa completa, **.muchkoku** per ottenere il Koku infinito e **.viagra.**, che ti permette di costruire le armerie in tutte le province.

Il trucco per togliere la nebbia di guerra (o fog of war) da *Company of Heroes* è indubbiamente un bell'aiuto.

tutt'orecchie, caro **alias_kasper**. "Una volta che Luca avrà ucciso la bestia a guardia dell'altare, dovrà tornare indietro, trovare il corpo di uno dei nemici svenuti e portarlo sull'altare stesso. A quel punto, dovrà trafiggerlo con una freccia, in modo che il sangue del pagano morto si versi sull'ara." Molto bene. "Già che ci sono, vorrei dare una mano anche ad **Adriano** per *Splinter Cell: Chaos Theory*. Il fatto è che ci sono tre bombe: per arrivare alla prima, devi passare dietro la scala appena arrivi nella caldaia; per arrivare alla seconda, dovrai scavalcare la ringhiera quando ti trovi sulla passerella; la terza è messa in bella vista vicino ai sacchi di cemento. Spero di essere stato d'aiuto." Altro che, caro alias_kasper, sei stato mitico tanto quando il tuo collega thresher3253 della lettera precedente.

D "Ciao Skulz, ti vengo a scocciare con una richiesta di soccorso per un gioco abbastanza vecchio, *Batman: Vengeance*". Caro **Beppe**, non è un problema che sia vecchio il tuo Batman, sono proprio io che non ci ho mai giocato, quindi chiedo direttamente la collaborazione dei nostri amici lettori. "Sono incastrato sul ponte, che ho raggiunto dopo avere eliminato una serie di nemici. La causa di tutti i miei problemi ha un nome preciso: è Joker. Come faccio a mandarlo in pensione?"

SCOOP
prima occhiata

IL FUTURO DI BETHESDA
Abbiamo chiesto a Pete Hines di Bethesda alcune informazioni pratiche riguardanti le espansioni. Anzitutto verranno messe a disposizione contemporaneamente per tutte le piattaforme, quindi il nostro amato PC non dovrà aspettare. In secondo luogo, saranno tutte tradotte e doppiate in italiano, esattamente come il gioco originale. E il prezzo? Pete non è sicuro al cento per cento, ma dovrebbe aggirarsi sui nove euro per ciascuna espansione. E i progetti futuri? Ci saranno espansioni vere e proprie, come *Shivering Isles* per *Oblivion*? Purtroppo, su questo argomento gli sviluppatori tengono la bocca cucita...

OLTRE FALLOUT 3

Bethesda ha già in cantiere tre mini-espansioni per il suo nuovo capolavoro!

SVILUPPATORE Bethesda **GENERE** Gioco di ruolo
CASA Bethesda **INTERNET** fallout.bethsoft.com

LE NUOVE MINI-ESPANSIONI DI *FALLOUT 3* CI FARANNO TORNARE NELLA DEVASTAZIONE PERCHÉ:

- Aggiungeranno nuove ambientazioni e nemici.
- *Broken Steel* permetterà di continuare a giocare dopo la fine della trama originale.
- Potranno essere giocate con qualunque personaggio.
- Ci faranno conoscere meglio l'ambientazione della serie di GdR più amata di sempre.

PER quanto un gioco sia vasto, se è strutturato come un mondo aperto lo si può arricchire di contenuti aggiuntivi senza rischiare di appesantire il tutto: tanto sarà il giocatore a decidere come e quando affrontare le varie sfide presentategli.

Proseguendo un esperimento già intrapreso, con successo, in *Oblivion*, Bethesda sta mettendo a punto alcune piccole espansioni per il suo nuovo capolavoro *Fallout 3*, che se tutto andrà bene verranno messe in vendita online a partire da gennaio, con cadenza mensile. La prima è praticamente già pronta e si intitola *Operation Anchorage*: il giocatore sarà chiamato a partecipare a una simulazione digitale riguardante uno scontro con l'armata cinese per il controllo di un importante sito dell'Alaska. Oltre a nuovi oggetti e nemici, il pacchetto offrirà anche, naturalmente, una inedita ambientazione a base di neve e laghi ghiacciati.

La seconda espansione si intitola *The Pitt* ed è ambientata a Pittsburgh: questa volta la nuova ambientazione potrà essere raggiunta "dal vero" semplicemente accedendo a una nuova stazione ferroviaria aggiunta alle rovine di Washington D.C., dove è ambientato il gioco originale. Molta di più è la carne al fuoco aggiunta dalla terza espansione, *Broken Steel*, che arricchirà di nuovi ambienti e missioni la mappa del gioco originale: le missioni aggiunte si collocheranno dopo la

"VERRÀ DATA LA POSSIBILITÀ DI OTTENERE LIVELLI ANCHE OLTRE IL VENTESIMO"

trama principale e consentiranno quindi di giocare anche dopo la fine della medesima (aprendo nel contempo la possibilità per nuove ulteriori espansioni future). Inoltre, verrà data la possibilità di ottenere livelli anche oltre il ventesimo, mettendo a disposizione un ventaglio di nuove possibilità per lo sviluppo del personaggio, con in più l'aggiunta di perk inediti.

Naturalmente l'espansione su cui si conoscono maggiori dettagli è *Operation Anchorage*: focalizzata sugli scontri con i nemici, vedrà il giocatore impegnato a rendere sicure le montagne dell'Alaska in cui è ambientata la simulazione, con tentativo finale di infiltrazione nella base cinese.

Il personaggio giocante verrà privato di tutto il suo equipaggiamento, che gli verrà restituito alla fine della simulazione: si tratterà, quindi, di una parentesi staccata dal resto del gioco, che infatti potrà essere affrontata in qualunque momento e con personaggi di qualunque livello. Per la sua prima espansione, Bethesda ha scelto di non porsi ambizioni troppo elevate: speriamo che il lavoro sia agli stessi livelli del resto del gioco. Tra l'altro non bisogna dimenticare che dopo la pubblicazione dell'editor ufficiale, chiamato G.E.C.K., anche i modder si sono messi all'opera... e non c'è concorrenza più feroce di quella degli appassionati stessi!

GIOCHI COMPUTER

La prima mini-espansione aggiungerà diverse nuove armi, tra cui un potente fucile laser.

Infiltrarsi nella roccaforte cinese non sarà facile...

Non mancheranno nuovi interni pieni di strani macchinari.

Per essere una simulazione, appare incredibilmente realistica!

DATA DI USCITA 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Bethesda
- **Provenienza:** Washington, Stati Uniti
- **Nati nel:** 1986
- **Storia:** Fondata come divisione di Zenimax Media, Bethesda è molto nota tra gli appassionati principalmente per la sua serie di GDR fantasy *The Elder Scrolls*, che ha visto finora la pubblicazione di quattro episodi (*Arena*, *Daggerfall*, *Morrowind* e *Oblivion*) più varie espansioni e due spin-off d'azione (*Battlespire* e *Redguard*). A questi sviluppatori si devono però anche alcune simulazioni automobilistiche (*IHRA Drag Racing*), alcuni giochi basati sulla licenza di "Star Trek" (*Star Trek: Legacy*), il gioco horror *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* e il gioco "caraibico" *Sea Dogs* con relativi seguiti. La licenza relativa all'ambientazione di *Fallout* è stata acquisita da Bethesda nel 2003, dopo la chiusura di Black Isle, casa di sviluppo responsabile dei primi due capitoli della serie.
- **Li conosciamo per:** La serie *The Elder Scrolls*, *Sea Dogs*, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.

ATTENDERE PREGO!

Le mini-espansioni vedono la pubblicazione online a partire da gennaio, con cadenza mensile, e costano circa 9 euro l'una.

È semplicissimo, lo fai in 3 click.

*Le stampe gratuite sono nel formato 10X15 o 10X13. Le spese di spedizione sono escluse e a carico dell'utente. L'offerta è valida solo per i nuovi clienti Snapfish - Sprea.

Anche questo mese, il mondo dei PC è stato frizzante e movimentato, ed è iniziato il crescendo di annunci e notizie che culminerà, come al solito, con le grandi fiere estive. Considerando la chiusura del 2008 e l'inizio con il botto del 2009, siamo sicuri che non ci mancheranno i titoli interessanti da provare.

A cura di Fabio Bortolotti

Evento

ITALIAN VIDEOGAME AWARD

Seconda edizione per il premio dei videogiochi tutto italiano!

ALCUNE DELLE CATEGORIE PREMIATE

GENERI
- MIGLIOR FPS
- MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA
- MIGLIOR GIOCO STRATEGICO
- MIGLIOR GIOCO SPORTIVO
- MIGLIOR GIOCO DI GUIDA
- MIGLIOR GIOCO MMO
- MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
- MIGLIOR GIOCO GESTIONALE
- MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
- MIGLIOR GIOCO MUSICALE
- MIGLIOR GIOCO PER LA FAMIGLIA

PREMI TECNICO/ARTISTICI
- MIGLIOR GRAFICA/ANIMAZIONE
- MIGLIOR SCENEGGIATURA
- MIGLIOR SONORO
- MIGLIOR LOCALIZZAZIONE
- MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA
- MIGLIOR (PEGGIOR) CATTIVO

PREMI ASSOLUTI
- VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PC
- VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PS3
- VIDEOGIOCO DELL'ANNO – XBOX 360
- VIDEOGIOCO DELL'ANNO – Wii
- VIDEOGIOCO DELL'ANNO – NINTENDO DS
- VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PSP

DOPO il successo ottenuto dalla prima edizione, torna l'Italian VideoGame Award, manifestazione tutta italiana che mira a premiare i titoli più significativi dell'annata appena trascorsa.

Per l'Italian VideoGame Award 2009 si è deciso di ridurre il numero di categorie da 40 a 25, ma il numero di giochi in gara rimane superiore a 200. Lo svolgimento di questo prestigioso evento è invariato e l'IVGA si articolerà su quattro mesi. La prima fase delle votazioni ha inizio il 30 gennaio 2009 e durerà fino a domenica 8 marzo. Durante questo periodo, tutti voi siete chiamati a fare la differenza, votando per ogni categoria ed eleggendo i vostri "migliori" tra i titoli proposti dalle redazioni dell'area giochi di Sprea Editori. A tale scopo, basta collegarsi al sito **www.italianvideogameaward.it**, registrarsi ed esprimere la propria preferenza. Le categorie coprono le tipologie più rappresentative, da Miglior FPS a Miglior Grafica e Migliore Sceneggiatura, senza escludere i migliori personaggi protagonisti e i "migliori" cattivi. Qui a sinistra, trovate riportate le categorie per cui votare.

L'8 marzo verranno annunciate le nomination e i candidati potranno essere votati fino al 12 aprile. Durante questa fase, i votanti saranno in grado di scegliere tra tre finalisti per ogni categoria, contribuendo a far trionfare i loro giochi preferiti del 2008.

L'Italian VideoGame Award 2009 si concluderà a fine aprile, con una serata di gala che vedrà la premiazione dei vincitori, esattamente come accade per celebrazioni del calibro della Notte degli Oscar. Tenete d'occhio il sito ufficiale, dunque, e preparatevi a fare sentire la vostra voce aiutandoci a dare il giusto riconoscimento ai capolavori dei dodici mesi appena trascorsi. L'iniziativa, pur essendo giovane, ha già acquisito grande importanza all'interno del panorama videoludico italiano e sottolinea la grande passione tricolore per l'intrattenimento digitale. Non vorrete mica essere tagliati fuori, vero?

"Tutti sarete chiamati a fare la differenza, votando i vostri giochi preferiti"

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

Sito internet: www.italianvideogameaward.it

Avventura/Azione

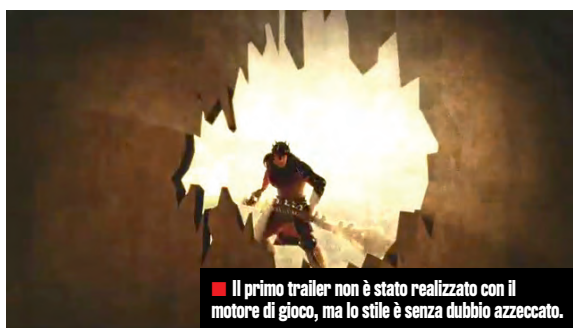
DANTE'S INFERNO

Lasciate ogni speranza, o voi che avviate!

Dopo l'ottima accoglienza riservata dalla critica a *Dead Space*, un survival horror spaziale realizzato con un taglio molto cinematografico, gli studi di EA Redwood Shores sono al lavoro su un nuovo, emozionante progetto.

Si tratta di *Dante's Inferno*, un adattamento videoludico dell'Inferno dantesco che promette di esplorare tutti gli aspetti più inquietanti dell'opera del nostro sommo poeta. Per il momento, tutto quello che ci è dato sapere è che il gioco sarà in terza persona, e che sfrutterà delle meccaniche che combineranno azione e avventura.

Ciò nonostante, conoscendo l'abilità dello studio di Redwood e confidando nell'infinito potenziale narrativo della Divina Commedia, non vediamo l'ora di scoprire qualche dettaglio più succoso su *Dante's Inferno*.

Data di uscita: 2009
Internet: www.dantesinferno.com/

Il primo trailer non è stato realizzato con il motore di gioco, ma lo stile è senza dubbio azzeccato.

Avventura

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

La famosa serie sta per ricevere il trattamento di Telltale.

Telltale Games è al lavoro su dei nuovi giochi a episodi dedicati a Wallace e Gromit, appropriatamente battezzati *Wallace & Gromit's Grand Adventures*.

I titoli, basati sulla prestigiosa licenza della serie animata di Aardman Animation, verranno lanciati nel corso del 2009, e metteranno i giocatori sia nei panni del bizzarro inventore, sia del suo fidato amico cane. Conoscendo le comiche gesta di Telltale, possiamo aspettarci tanti episodi ricchi di humour e di arguti enigmi, pubblicati con intervalli ragionevoli. Per il momento, non si sa ancora nulla di ufficiale sull'uscita del primo episodio, ma siamo sicuri che i fan di Wallace e Gromit (giovani e adulti che siano) non dovranno aspettare troppo a lungo.

La serie si presta molto bene ai contenuti a episodi e allo humour che ha reso famosa Telltale.

A giudicare dalle prime immagini, la qualità delle animazioni e dei modelli sarà molto alta.

Data di uscita: 2009
Internet: www.telltalegames.com/wallaceandgromit

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Booty	Capcom	Estate	● rosso
Alan Wake	Microsoft	2009	● rosso
Anno 1404	Ubisoft	Marzo	● verde
ArmA II	Bohemia Interactive	2009	● arancione
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	● arancione
Battlefield Heroes	EA	Primavera	● arancione
Battleforge	EA	Inizio 2009	● arancione
Bionic Commando	Capcom	Inverno	● verde
Burnout Paradise	EA	Marzo	● verde
Codename: Panzers – Cold War	EA	Inizio 2009	● arancione
Cryostasis	505 Games	Febbraio	● arancione
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	2009	● verde
Damnation	Codemasters	Inizio 2009	● verde
Dante's Inferno	EA	Aprile	● arancione
Dark Void	Capcom	2009	● arancione
Demigod	Atari	Marzo 2009	● arancione
Deus Ex 3	Eidos	2009	● arancione
Diablo III	Activision/Blizzard	2009	● arancione
Dirt 2	Codemasters	2009	● arancione
Dragon Age	BioWare	Primavera	● arancione
Duke Nukem Forever	2K Games	2009	● rosso
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● verde
Elven Legacy	Paradox	Inizio 2009	● arancione
Empire: Total War	Sega	Marzo	● verde
Fuel	Codemasters	Maggio	● verde
Ghostbusters	Atari	Giugno	● arancione
Gray Matter	Anaconda	2009	● rosso
Half Life 2: Episode 3	Valve	2009	● rosso
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009	● verde
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	● arancione
Helldorado Conspiracy	Atari	2009	● arancione
Heroes over Europe	Atari	Marzo 2009	● verde
Just Cause 2	Eidos	2009	● verde
Mafia 2	2K Games	2009	● verde
Metro 2033	THQ	2009	● arancione
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2008	● verde
Overlord 2	Codemasters	2009	● arancione
Red Faction Guerrilla	THQ	2010	● arancione
Risen	Deep Silver	2009	● arancione
Rogue Warrior	Bethesda	2009	● arancione
Silent Heroes	Paradox	2009	● rosso
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009	● arancione
Street Fighter 4	Capcom	2009	● arancione
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009	● arancione
The Chronicles of Riddick: Assault on...	Atari	Aprile	● verde
The Sims 3	EA	Marzo	● verde
Wanted	Warner Bros	Aprile	● verde
Wheelman	Midway	Marzo	● arancione
Wolverine	Activision	Aprile	● verde

Strategia

ORBITAL

Un gioco strategico tutto italiano.

I ragazzi di Alien Game Labs sono due sviluppatori con base a Milano e sono l'esempio perfetto di come la passione sia ancora oggi essenziale per la realizzazione di un buon titolo.
Dopo aver sviluppato un simpatico gioco di biliardo chiamato *Pool-o-Matic*, i due stanno lavorando a un interessante nuovo progetto strategico e gestionale con ambientazione fantascientifica, chiamato *Orbital*. Il gioco, attualmente in fase Alpha, ci calerà nei panni del gestore di una stazione spaziale modulare in orbita attorno alla Terra. Il nostro scopo sarà quello di ampliare la stazione costruendo nuovi moduli con diverse funzionalità, come la possibilità di lanciare sonde per fare la scansione di un asteroide o quella di ottenere una migliore visuale radar dello spazio circostante. Le materie prime vengono portate regolarmente da navi cargo e non ci sono astronavi con cui attaccare il nemico. Tutto è gestito tramite la costruzione di moduli lancia-missili, come una partita a scacchi stellare tra le due stazioni avversarie. Il gioco non è ancora distribuito o prodotto da alcuna casa di software, al momento attuale, e chiunque fosse interessato a finanziare l'interessante e promettente progetto può dirigere il proprio browser Internet all'indirizzo www.alienlabs.com/aliengamelabs/orbital.htm

La stazione spaziale è al centro delle attività di Orbital.

Data di uscita: In attesa di un editore
Internet: www.alienlabs.com/aliengamelabs/orbital.htm

Azione

WATCHMEN

"Sono venuto a dirti che qualcuno ammazza gli eroi mascherati"

Warner Bros ha annunciato *Watchmen*, un gioco scaricabile a episodi basato sull'omonimo film di prossima uscita (tratto a sua volta dal mitico fumetto di Alan Moore e Dave Gibbons).
Il tutto sarà ambientato in America, in un 1985 alternativo in cui i super eroi sono stati messi fuorilegge. Samantha Ryan, vice presidente della divisione produzione e sviluppo di Warner Bros., afferma che "*Watchmen* entrerà nel mondo dei videogiochi con una struttura a episodi, con tanta azione e combattimenti che faranno contenti tutti i fan", e che "con la collaborazione dei responsabili del film, gli sviluppatori stanno lavorando per ottenere una resa paragonabile a quella della pellicola". Come sempre, però, quando si parla di veri e propri cult come "Watchmen", scontentare i fan è fin troppo facile. Ci auguriamo che Warner Bros riesca nella difficile impresa e che ricrei fedelmente le tetre atmosfere del fumetto.

La trama seguirà gli avvenimenti narrati nel film.

Data di uscita: 2009
Internet: http://watchmenmovie.warnerbros.com

Le meccaniche di gioco orbiteranno principalmente intorno a combattimenti in terza persona.

Avventura grafica

AUDERE SEMPER

Un'avventura tutta italiana ambientata a Roma.

Gli italiani di Adventure Productions hanno annunciato *Audere Semper*.
Il gioco sarà un'avventura grafica ambientata a Roma e seguirà le vicende della giovane Elisa Flavi, una studentessa di giornalismo che si troverà, proprio malgrado, coinvolta in un inquietante complotto. Gli sviluppatori promettono più di quindici ore di gioco, scandite da tanti enigmi e accompagnate da ben 60 minuti di colonna sonora originale. Dal punto di vista artistico, personaggi e ambientazioni hanno visto la collaborazione dei 10th Art Studios, con matite note quali Fabrizio Fiorentino (che ha collaborato con Marvel e DC). Auguriamo buona fortuna ad Adventure Productions, dunque, che con *Audere Semper* entra a tutti gli effetti nella scena degli sviluppatori italiani.

La storia di Audere Semper si svolgerà a Roma.

Data di uscita: 2009
Internet: www.audere-semper.com

FPS

NECROVISION

Un bizzarro FPS che combina demoni, vampiri e prima guerra mondiale.

Alcuni giochi recenti tentano di avvicinarsi ai film con trame complesse e raccontate con sottili meccanismi narrativi.

Altri, invece, prendono la via opposta, e mescolano senza troppi problemi elementi e tematiche diverse, con l'unico fine di dare vita a un gioco più vario e interessante. È il caso di *Necrovision*, un FPS che sembra nato da una raccolta di cliché dei film horror e d'azione degli Anni '80. Vestiremo gli scomodi panni di un soldato americano, arruolatosi come volontario nell'esercito inglese, che si troverà a combattere durante la prima guerra mondiale. Oltre che con il conflitto del '15-'18, il nostro eroe dovrà vedersela con orde di demoni e di teschi volanti, e addirittura con dei vampiri.

Per completare il quadretto mancherebbero i tirannosauri e gli skate volanti, ma siamo sicuri che già così *Necrovision* abbia abbastanza carne al fuoco. A parte questo, il gioco sembra orbitare intorno ai classici elementi degli FPS, con qualche potenziale apertura ai giochi di ruolo grazie alla possibilità di sbloccare incantesimi e abilità varie.

Tra demoni, guerre mondiali e mostri assortiti, Necrovision non sarà certo un gioco tranquillo e rilassante.

Data di uscita: primo trimestre 2009
Internet: www.1cpublishing.eu

CONTEST PLAYSEASTS: SELEZIONATO IL VINCITORE

Sul numero di Natale 2008 di GMC, avevamo indetto un contest in collaborazione con Playseats. In palio, c'era un prestigioso Playseats Evolution, l'eccellente postazione di guida utilizzata da piloti del calibro di Takuma Sato nelle loro sessioni di allenamento virtuale. Come al solito avete partecipato numerosissimi, proponendo alla redazione i nomi delle vostre scuderie di Formula 1. Decretare un vincitore per il nome più fantasioso è stato un arduo compito; potrete scoprire il nome del vincitore sul nostro sito www.gamesvillage.it!

RTS

MEN AT WAR

1C torna a combattere su tutti i fronti della Seconda Guerra Mondiale.

Dopo i buoni risultati ottenuti nel 2004 con *Soldiers: Heroes of World War II*, 1C torna alla carica con *Men at War*, un vero e proprio seguito del gioco.

Il titolo, proprio come il suo predecessore, punta a mantenere l'elaborato sistema di gioco, ricco di variabili e di potenzialità strategiche, aggiungendo una grande varietà grazie alle tre campagne, dedicate rispettivamente all'esercito sovietico, agli Alleati occidentali e ai tedeschi.

Gli scenari disponibili sono l'Europa e l'Africa del Nord, e la progressione di missioni è pensata per conferire a *Men at War* un ritmo vario e vivace. Il gioco ha delle ottime potenzialità, che potrebbero tradursi in meccaniche apprezzate anche dagli appassionati più intransigenti degli strategici in tempo reale.

Data di uscita: primo trimestre 2009
Internet: www.1cpublishing.eu

PILLOLE

ODDWORLD SU GOG

Continua a crescere il servizio di distribuzione digitale di GOG (www.gog.com), che permette di scaricare a pagamento dei classici del mondo dei PC, aggiornati per funzionare sui nuovi computer e senza complicati sistemi di protezione da copia. Questo mese, il catalogo di GOG si arricchisce con *Oddworld: Abe's Oddysee* e *Oddworld: Abe's Exoddus*.

ID E LA QUAKECON

id Software ha annunciato che quest'anno la QuakeCon si terrà tra il 13 e il 16 di agosto in Texas, all'Hilton Anatole di Dallas.

ATARI ALL'OPERA

Durante una recente conferenza stampa, Atari ha annunciato che il 2010 segnerà il ritorno di alcune grandi

PILLOLE

serie, come *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* e *Test Drive Unlimited*. Considerando la popolarità dei titoli citati, non c'è da sorprendersi, ma i fan saranno felici di avere un'ulteriore conferma.

Sussurri dalla Rete

WARREN SPECTOR E TOPOLINO

Secondo alcune voci di corridoio, Warren Spector, game designer noto per il suo capolavoro *Deus Ex*, sarebbe al lavoro sul progetto Epic Mickey, in collaborazione con Disney. Il gioco dovrebbe avere dei toni cupi, ben lontani dall'usuale immagine di Disney, e potrebbe dare una nuova interpretazione del mitico personaggio di Topolino. Attendiamo conferme ufficiali e informazioni più dettagliate su questo anomalo progetto.

RTS

RED ALERT 3: UPRISING

Un'espansione a sé stante in arrivo solo su PC.

I fan di *Command & Conquer* saranno felici di sapere che EA ha annunciato una nuova espansione a sé stante, *Red Alert 3: Uprising*.

Il gioco includerà una nuova campagna single player, modellata anche in base ai suggerimenti della community nata intorno all'originale. Amer Ajami, senior producer del gioco, lo presenta così: "Stiamo dando ai giocatori quello che vogliono, una nuova dose della giocabilità fluida e divertente tipica della serie, e una nuova storia raccontata con sequenze d'intermezzo filmate con attori hollywoodiani." Oltre a questo, verranno introdotte le Commander's Challenge, un vero e proprio campo di prova in cui gli aspiranti strateghi potranno confrontarsi con nove diversi comandanti, in cinquanta missioni di difficoltà crescente. Se ben calibrata, una simile modalità potrebbe dare grandi soddisfazioni. Al momento, pare che il gioco non preveda aggiunte online, che però sarebbero senz'altro gradite dalla community di *Command & Conquer*.

L'immagine è tratta dall'originale *Red Alert 3*, ma non ci aspettiamo rivoluzioni per quanto riguarda la qualità grafica di *Uprising*.

Data di uscita: 2009
Internet: www.redalert3.com

GREY'S ANATOMY

Ubisoft porta la nota serie su PC. Le serie televisive hanno sempre più a che fare con il mondo dei videogiochi e, spesso, appaiono sotto forma di avventure sui nostri schermi. È il caso di *Grey's Anatomy*, in sviluppo presso Ubisoft, che ci metterà nei panni dei protagonisti e ci chiederà di essere dei bravi chirurghi e di saper mantenere dei buoni rapporti con gli altri medici. Il dato interessante è che si parla anche di una parte di trama mai apparsa in TV.

Azione/Avventura

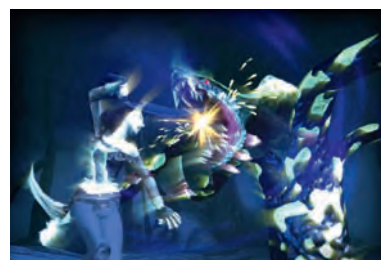
VENETICA

Nuove immagini per il GdR targato Deck 13.

Dopo un po' di tempo passato lontano dai riflettori, *Venetica* torna a mostrarsi con una serie di immagini, che testimoniano che il progetto procede ed è in buona salute.

Gli sviluppatori hanno recentemente pubblicato dei diari di sviluppo sul loro sito ufficiale, nei quali, invece di concentrarsi sul gioco, hanno preferito soffermarsi sui titoli che li hanno ispirati. Si parla di mondi aperti come *Gothic* e *Oblivion*, di perle di giocabilità come *Baldur's Gate* e la serie di *Zelda* (apparsa per console). Le immagini riconfermano uno stile grafico interessante, che punta sui colori e sulla stilizzazione, più che sulla quantità di dettagli.

Lo stile grafico è semplice, ma piacevole da vedere.

Data di uscita: secondo trimestre 2009
Internet: www.veneticagame.com

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST WORLD OF WARCRAFT MINIATURES GAME

Vi sentite pronti a sfidare le creature di World of Warcraft?

Per festeggiare l'arrivo sul suolo nazionale dei nuovi prodotti targati UPPERDECK, GMC indice un clamoroso Contest, che darà modo ai vincitori di entrare in possesso di fantastici premi appartenenti al mondo di WORLD OF WARCRAFT e, in particolare, al nuovo gioco di miniature ispirato al capolavoro Blizzard!

Accettate il guanto di sfida lanciato dai Raid Boss della redazione e preparatevi a vincere le miniature da collezione, gli starter deck (cioè confezioni di miniature realizzate per fornire il "kit di partenza" per due giocatori) e i booster pack (miniature aggiuntive) del WORLD OF WARCRAFT MINIATURES GAME!

Il Regolamento

Ogni compagine che si rispetti, sia dell'Alleanza, sia dell'Orda, deve essere identificata con un nome che ne rappresenti la vocazione.
La nostra richiesta è la seguente:

Date un nome alla vostra gilda, un nome che evochi l'idea della terra bruciata che sia lascia dietro, o della pazzia dei suoi appartenenti!

Inviate la vostra risposta all'indirizzo:
contestwarminis@sprea.it

I Master Looter della redazione sceglieranno, a proprio insindacabile giudizio, le risposte più originali e divertenti, premiando gli autori.

È consentito l'invio di una sola risposta; in caso contrario, verrà presa in considerazione la prima pervenuta.

Le risposte vanno inviate solo via e-mail a **contestwarminis@sprea.it** entro e non oltre il **10 marzo 2009**

I premi

1° Classificato
1 miniatura unica da collezione + 1 starter deck + 2 booster pack

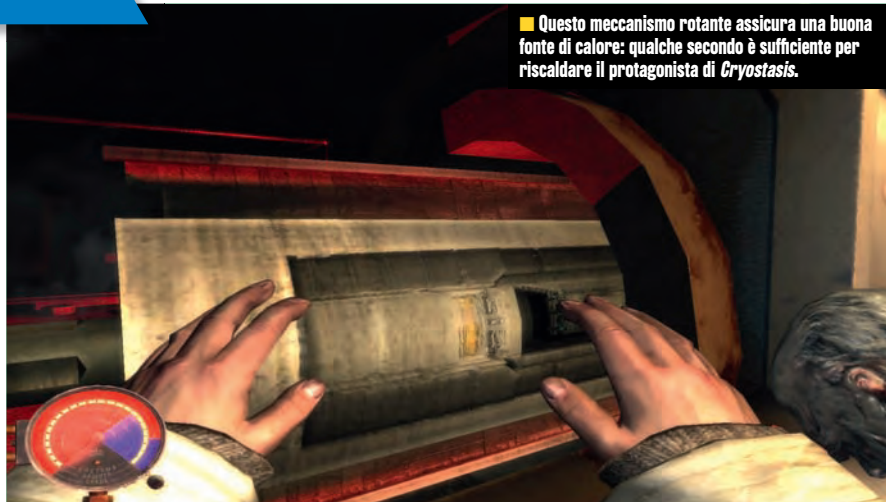
2° Classificato
1 miniatura unica da collezione + 1 starter deck + 1 booster pack

3° Classificato
1 miniatura unica da collezione + 1 booster pack

Dal 4° all'8 classificato
1 miniatura unica da collezione

Dal 9° al 25° classificato
1 booster pack

ISTANTANEA SU: *CRYOSTASIS*

- **Casa:** 505 Games
- **Sviluppatore:** Action Forms
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM, 6 GB HD
- **Internet:** www.cryostasis-game.com
- **Nei Negozi:** Febbraio
- **Perché aspettarlo:** Perché l'idea è interessante e l'atmosfera davvero ben curata. La possibilità di incontrare i cadaveri dei marinai e modificare la vicenda rivivendo gli ultimi momenti della loro vita è potenzialmente un punto vincente.

Questo meccanismo rotante assicura una buona fonte di calore: qualche secondo è sufficiente per riscaldare il protagonista di *Cryostasis*.

Avvicinandosi a quel bel "coso" congelato è possibile rivivere i suoi ultimi momenti di vita, salvandolo e facendo scomparire il ghiaccio che ostruisce la porta.

TRADIMENTO LINGUISTICO

Nella versione da anteprima che abbiamo provato, tutte le voci dei personaggi secondari sono doppiate in inglese, mantenendo però un evidente accento russo. Il che è piuttosto strano: è chiara la necessità di presentare il gioco in una lingua comprensibile per il resto del mondo che non vive attorno alla Piazza Rossa, però c'è una netta perdita di identità. Insomma, un bel russo con sottotitoli in inglese (o italiano, o quel che deve essere) sarebbe preferibile e aiuterebbe a dare maggiore personalità e coerenza al mondo di *Cryostasis*. Anche per valutare correttamente questo aspetto, aspettiamo il gioco completo che sarà importato ufficialmente nel nostro Paese da Halifax.

CRYOSTASIS

Il primo passo verso la Guerra Fredda dei videogiochi?

A MANI NUDE CON UNA TASTIERA

Come già anticipato nelle pagine di questa anteprima, una delle prime caratteristiche messe in evidenza da *Cryostasis* è il sistema di combattimento a mani nude. Serve per affrontare inizialmente i nemici e sfrutta i quattro tasti legati al movimento per decidere che colpo sferrare verso la faccia del povero avversario. Purtroppo, ora come ora, non funziona esattamente bene, rivelandosi impreciso e, soprattutto, pasticciato.

TELEFONI cellulari grandi quanto un mattone, il fascino della realtà virtuale, la fusione a freddo e una strana voglia di ibernazione a scopo terapeutico: i primi Anni '90 sono stati caratterizzati da almeno un paio di credenze, di speranze, velocemente crollate nel nulla.

Ricordate quel film con Mel Gibson intento a scongelarsi nel mondo odierno, dopo aver "dormito" al freddo per qualche decennio? "Forerver Young", da noi conosciuto come "Amore per Sempre", con la celebre canzone di Bob Dylan del '73 ha in comune unicamente il titolo, non certo la fama e l'immortalità. L'idea della criostasi, dell'ibernazione, passerà velocemente di moda, insieme ai caschetti da "Tagliaerbe", eppure qualcuno ha deciso che è venuto il tempo di darle una nuova occasione. Quel qualcuno è un team di sviluppo russo impegnato su *Cryostasis*, un promettente gioco d'azione.

Promettente, ma fino a un certo punto: GMC ha avuto modo di provare una versione in corso d'opera di *Cryostasis*, uscendone con qualche buona impressione e tanti piccoli (o meno piccoli) dubbi. Partiamo dall'idea. In *Cryostasis* si vestono i panni di un meteorologo spedito a fare luce sulla fine occorsa a una nave mercantile russa incagliata nei ghiacci, il cui equipaggio è stato avvolto e vinto dall'amorevole morsa del gelo. Forse. O forse è successo qualcosa di più e qualcosa di meno rassicurante (per quanto possa ritenersi rassicurante una morte per congelamento): ciò è impossibile saperlo, perlomeno durante le primissime fasi del gioco. Infilati nei gelidi corridoi in ferro della nave, caratterizzati dal ghiaccio che li avvolge e dalle relative texture che fanno risplendere gli interni di un lucchichio mortale, ci muoviamo cercando di capire se c'è ancora vita tra i vari ponti e la stiva.

Non c'è. Almeno non c'è vita come la si immagina ogni giorno. Capita, invece, di scorgere nei cadaveri un minimo pulsare e, senza sapere bene cosa stia succedendo,di ritrovarsi infilati nei loro ultimi momenti di vita: una scena animata, senza possibilità d'interazione che, pare, illustra come il poveretto sia passato a miglior vita. Poi, ancora qualche corridoio, una torcia elettrica da accendere, qualche portello da aprire e un nuovo cadavere. . . fino a quando la realtà, sulla nave del ghiaccio, non inizia a liquefarsi, mescolandosi in modo affascinante e pericoloso con qualcosa di differente.

I ricordi delle anime dei marinai infestano la testa del protagonista e gli ambienti di gioco, modificando le risorse a disposizione. . . ma forse era solo un'illusione e ci si ritrova ancora dove si era pochi secondi prima.

Ecco, nel voler far questo, la versione che abbiamo provato di *Cryostasis* non è sufficientemente abile: confonde il giocatore, il che potrebbe essere un'ottima cosa in previsione di un prodotto completo, che ha più tempo per spiegare per bene cosa stia succedendo. Ma se, invece, le cose dovessero rimanere così, con tanta buona volontà e poca chiarezza (o poche indicazioni per il giocatore), il rischio finale sarà di avere tra le mani un interessante, ma confusionario minestrone congelato.

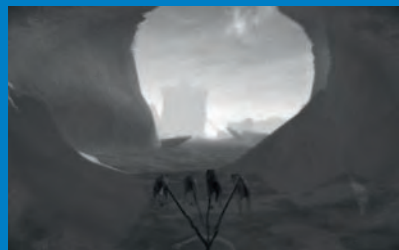
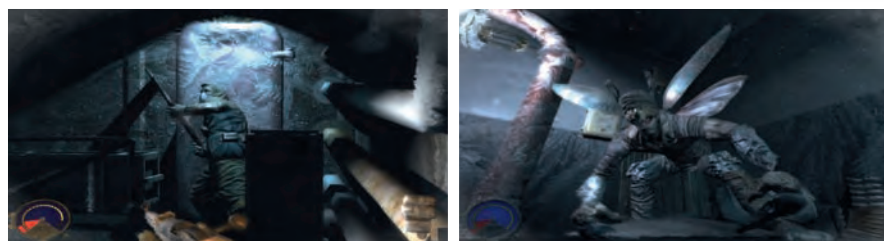
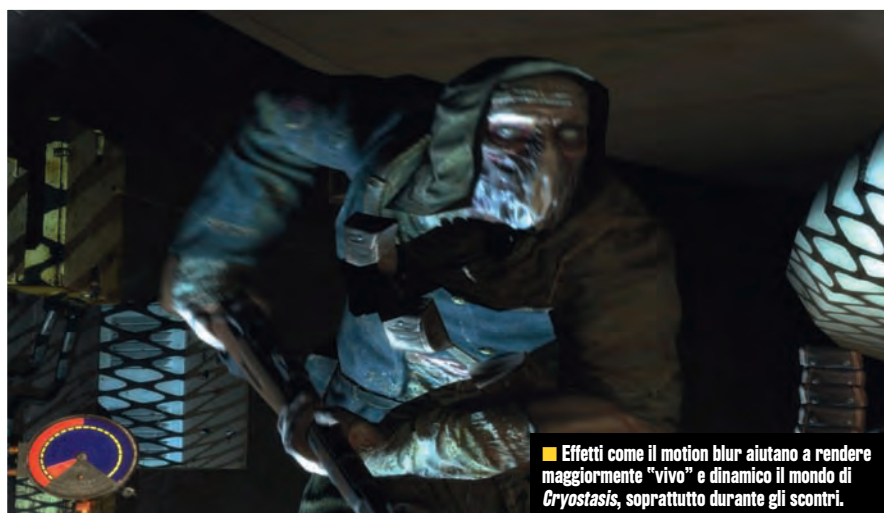
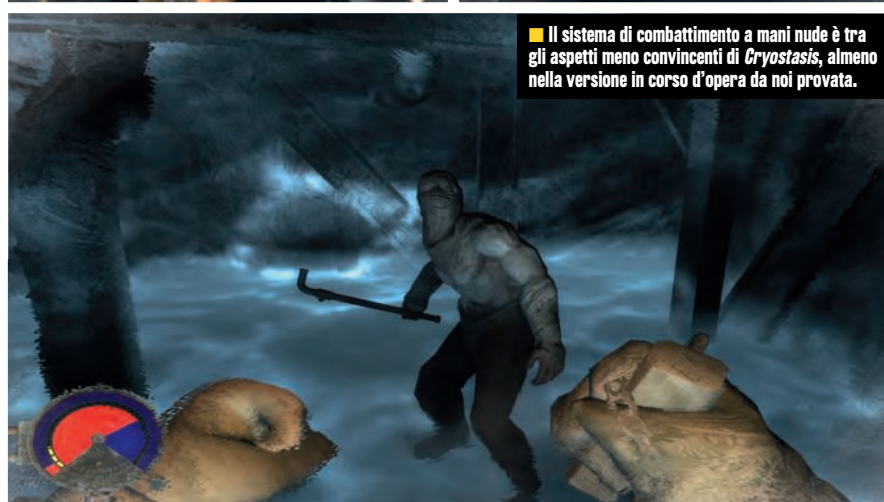
Già in questa edizione preliminare, però, si ha l'occasione per capire che spesso occorrerà fare visita ai ricordi degli ultimi istanti vitali dei

■ I "flashback" interattivi ritraggono la nave ancora lontana dall'essere completamente congelata, quindi cambiano anche le soluzioni grafiche adottate.

ESCO DAL MIO CORPO (E HO MOLTA PAURA)

Un esempio rapido dell'effetto "trasmigrazione" di *Cryostasis*:

Un cadavere a terra: da lontano pare inoffensivo, ma avvicinandosi si iniziano ad avvertire delle scariche elettrostatiche o, comunque, qualcosa che interferisce con la visione "normale" del nostro eroe, che si rispecchia sull'immagine a schermo, distorta e disturbata.

Una volta arrivati di fronte al morto, è possibile premere il pulsante destro del mouse per essere risucchiati all'interno della mente e del corpo del cadavere, ma vivendo i suoi ultimi momenti di vita (e non certo la fase "me ne sto qui accovacciato a marcire").

Alcune volte, è possibile intervenire effettivamente sull'andamento della vicenda, evitando gli errori commessi dal nostro "ospite" e quindi modificando la sua fine e la situazione nell'immediato futuro. In altre occasioni, si ha solo modo di gustarsi una scena animata con qualche minimo elemento d'interazione.

■ Il sistema di combattimento a mani nude è tra gli aspetti meno convincenti di *Cryostasis*, almeno nella versione in corso d'opera da noi provata.

■ Effetti come il motion blur aiutano a rendere maggiormente "vivo" e dinamico il mondo di *Cryostasis*, soprattutto durante gli scontri.

"NON C'È VITA, PERLOMENO COME LA SI IMMAGINA OGNI GIORNO"

cadaveri per cambiare la storia, per prendere possesso dei corpi e mutare gli avvenimenti che furono, cambiando così (ovviamente) anche il presente che caratterizza la nave in fase di esplorazione.

Nel frattempo, *Cryostasis* si comporta come qualsiasi gioco d'azione in prima persona, ricordando a tratti *Bioshock* (per la voglia di costruire una certa atmosfera) e in parte addirittura *Condemned* di Monolith. Perché *Condemned*? Perché anche *Cryostasis* offre un sistema di combattimento a mani nude vissuto in prima persona, utile nelle prime fasi di gioco per affossare qualche strano sgorbio che, un tempo, è stato un marinaio e, chissà come, oggi ha deciso di tornare a vivere.

Il problema è che il sistema di controllo relativo alle fasi di combattimento è davvero deprecabile: in soldoni, la direzione impressa al personaggio (con i soliti W-A-S-D) determina anche il colpo effettuato. Muovendosi a sinistra ("A") si sferra un pugno sinistro, a destra ("S") si lancia un colpo con il destro, in basso ("S") un montante e in alto ("W") un diretto in pieno grugno. Tenendo premute due direzioni contemporaneamente si esegue una mini-combinazione di colpi. Ecco, suona strano e scomodo quanto è in realtà: ci si ritrova a ballare una tarantella di fronte a un nemico, tentando di imitare i movimenti di farfalla di Muhammad Ali.

Cryostasis ha comunque dalla sua una grande atmosfera, una splendida realizzazione tecnica (riservata più all'ambiente che ai modelli poligonali dei nemici o dei personaggi) e un'idea, quella della "reincarnazione in corpi altrui". Il tutto è potenzialmente interessante. Ne riparleremo con l'arrivo della recensione. GIOCHI COMPUTER

TENERSI AL CALDO

Data la caratteristica fondamentale dell'ambiente di gioco, ovvero una sorta di gigantesco freezer, il protagonista di *Cryostasis* è alla continua ricerca di fonti di calore. Non esiste, in effetti, una normale "barra di energia", quanto un indicatore del calore del corpo del nostro nuovo eroe. Per mantenersi in vita, quindi, è necessario scovare fonti di calore (lampadine, tizzoni di legno, braci assortite) e fermarsi di fronte a loro per aumentare la propria temperatura e garantirsi qualche minuto extra di peregrinazione all'interno della nave. A differenza della fonte di calore individuata, si possono raggiungere temperature più o meno alte, il che dona al gioco uno scopo immediato e istintivo, utile per conferirgli anche un minimo di ritmo.

ISTANTANEA SU: TOM CLANCY'S H.A.W.X.

- **Casa:** Warner Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft
- **Genere:** Sparatutto con aerei
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.hawxgame.com
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** *H.A.W.X.* potrebbe accontentare in un sol colpo sia i fan della simulazione, sia gli amanti dell'adrenalina senza troppi grattacapi. Merito di un bilanciamento che appare fin da ora azzeccato e di un comparto grafico di prim'ordine.

La morfologia del terreno appare molto curata e credibile.

SUPERIORE IN TUTTO

Tra i numerosi velivoli proposti da *H.A.W.X.*, il Lockheed Martin/Boeing F-22 Raptor è senza dubbio il più letale. Sulla carta, nessun caccia odierno è in grado di fronteggiare il Raptor, un concentrato di tecnologia estrema entrato ufficialmente in servizio nel 2005, dopo una lunga e travagliata gestazione. In effetti, gli esorbitanti costi del progetto hanno a più riprese scoraggiato i vertici militari americani, decisi tuttavia a portare a termine lo sviluppo. Saprà il Raptor ripagare la fiducia concessagli con prestazioni all'altezza? Ai posteri l'ardua sentenza.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Tom Clancy sale a bordo dei migliori caccia del mondo, per un deciso cambio di rotta.

TECNOLOGIA A GO-GO

Il nostro pilota virtuale avrà a disposizione il cosiddetto Enhanced Reality System, una tecnologia di gioco che gestirà con estrema immediatezza rotte, rilevazione missili, valutazione danni, mappe tattiche e molto altro. Il sistema potrà essere disattivato a piacimento, ma durante le prime missioni risulterà fondamentale per i giocatori meno smaliziati. L'E.R.S., inoltre, consentirà all'utente di impartire ordini alla squadriglia e alle altre unità.

NEL corso degli anni, i titoli ispirati alla produzione letteraria di Tom Clancy, uno dei più celebri scrittori contemporanei, sono diventati una presenza assidua nel panorama videoludico che conta.

Come i romanzi dell'autore americano, i giochi che portano il suo nome hanno costantemente affrontato tematiche militari in salsa spy story, passando dagli sparatutto tattici agli stealth game. Pur sostanzialmente diversi per ambientazioni e meccaniche, i vari *Rainbow Six*, *Ghost Recon*, *Rogue Spear*, *Splinter Cell* e compagnia hanno mantenuto un preciso denominatore comune: i piedi ben piantati per terra.

Con *H.A.W.X.*, ultima fatica targata Clancy sotto le insegne di Ubisoft, assisteremo a un cambiamento radicale nelle prospettive di gioco, una rivoluzione copernicana che forse disorienterà molti, ma che porta con sé un innegabile fascino e un potenziale tutto da scoprire.
Collocato in un futuro prossimo, nello stesso intervallo temporale di *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, *H.A.W.X.* ci mette nei panni di un ex pilota militare americano, arruolato per un programma top secret di sicurezza internazionale. Sfruttando un incredibile parco-aerei, comprendente tutti i più sofisticati caccia contemporanei, ci tufferemo in numerose missioni all'interno di ambientazioni assai varie, dall'infuocato Medio Oriente alle principali metropoli statunitensi. Il nemico? Una serie di organizzazioni militari private, nuova minaccia per la pace mondiale.

Fin da un primissimo approccio, l'ultimo nato di casa Ubisoft mostra un'anima caratterizzata da giocabilità estrema e immediatezza. Ciononostante, la nostra esperienza con una versione quasi definitiva di *H.A.W.X.* ha mostrato una complessità e un grado di immersione inattesi, capaci di elevare il titolo al di sopra della pletora di prodotti simili che da anni, a più riprese, vengono a far visita ai nostri hard disk. Merito soprattutto di una difficoltà media piuttosto elevata per un gioco di questo tipo, in grado di soddisfare sia i piloti virtuali con un passato simulativo, sia gli appassionati della frenesia senza troppe complicazioni.

La prima missione, nei cieli del Medio Oriente, esemplifica alla perfezione quello che *H.A.W.X.* saprà offrirci: i compiti da svolgere, dal pattugliamento di aree ben definite all'eliminazione di unità nemiche, sia terrestri, sia aeree, saranno sempre in costante evoluzione e daranno l'illusione di una moderata libertà d'azione. Una volta ai comandi del nostro caccia, non potremo non notare quanto sia effettivamente complesso puntare e centrare gli avversari, nonché evitare con destrezza i colpi altrui.

A tal proposito, la possibilità di spegnere l'Enhanced Reality System gestito dal computer di bordo ci offrirà maggiore libertà nelle manovre evasive, ma renderà più frequente la possibilità di "stallare", con conseguente perdita di portanza e il rischio di schiantarsi al suolo. Inoltre, non basterà quasi mai un singolo missile per eliminare

Un aereo nemico in fiamme rischia di scontrarsi col nostro caccia.

Spesso e volentieri, dovremo distruggere anche obiettivi terrestri.

LA SQUADRIGLIA X

Dietro la sigla H.A.W.X. si cela il nome High Altitude Warfare – Experimental Squadron, la denominazione ufficiale del gruppo di assi dell'aviazione che ci vede protagonisti. Di stanza nella Virginia del Sud, la squadriglia X ha tra i suoi compiti il collaudo dei più moderni aerei militari e la partecipazione a missioni di combattimento e ricognizione assolutamente top secret.

Non c'è che dire: le ambientazioni sono ricreate in maniera ottimale.

UN UOMO, UN MARCHIO

Da molti anni, ormai, Tom Clancy non è più solo un autore di successo, ma un vero e proprio marchio in grado di "griffare" col proprio prestigio i prodotti più vari, dai libri ai videogiochi, passando per il grande schermo. L'esordio letterario del Nostro risale al 1984, quando compare nelle librerie "La grande fuga dell'Ottobre Rosso", fortunato romanzo che ispirerà il quasi omonimo film con Sean Connery. Sono decine i romanzi scritti da Clancy o da autori che ne hanno utilizzato il nome a fini commerciali (una vera e propria sponsorizzazione…), tutti o quasi dedicati alle forze speciali americane impegnate su vari fronti, dalla Guerra Fredda a ipotetici conflitti futuri. Con *Rainbow Six* (1998) comincia la proficua partnership tra Clancy e il mondo dei videogiochi. Un rapporto destinato a durare ancora a lungo.

"È CARATTERIZZATO DA GIOCABILITÀ ESTREMA E IMMEDIATEZZA"

un'unità nemica, aspetto che renderà decisamente importanti tattiche più ragionate e conservative, tenendo presente anche la quantità di munizioni a disposizione.

Se la campagna in single player appare, al momento, piuttosto breve, vi basti sapere che sarà tutta affrontabile in modalità cooperativa. Largo, quindi, alle missioni in compagnia degli amici, per un buon surplus di divertimento. È, tuttavia, il multiplayer online l'asso nella manica di *H.A.W.X.*: è previsto un dogfight a squadre fino a otto giocatori, con la possibilità, al momento non ancora confermata, di un supporto vocale per un perfetto affiatamento coi propri compagni.

Come scritto in precedenza, *H.A.W.X.* propone numerosi apparecchi realmente esistenti (addirittura una cinquantina!), dallo F-22 Raptor al Rafale M, passando per l'Eurofighter e il Su-37. I modelli poligonali appaiono ben realizzati e credibili, nonostante texture di bassa qualità che, ci auguriamo, verranno rimpiazzate nella versione definitiva. Ciò che colpisce davvero a livello grafico è la realizzazione al limite del fotorealismo degli ambienti proposti: grazie ad accurati rilevamenti satellitari, i livelli possono contare su una morfologia del terreno assolutamente sensazionale, oltre che su un campo visivo enorme. Per ottenere tutto questo, Ubisoft ha sviluppato un motore grafico completamente nuovo che già fin da ora si distingue per un'insospettabile leggerezza e per una grande disinvoltura nella gestione degli spazi.

Manca ormai poco all'uscita nei negozi del nuovo gioco marchiato Tom Clancy e, sebbene le enormi differenze con i predecessori possano lasciare qualche dubbio nei fan di lungo corso, quanto abbiamo visto apre interessanti prospettive per tutti gli amanti dell'adrenalina con le ali. Del resto, dalla terra all'aria, Tom Clancy fa da sempre rima con divertimento estremo. Sarà così anche stavolta? A presto per un giudizio definitivo, naturalmente sulle pagine di GMC.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DEMIGOD*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Gas Powered Games
- **Genere:** Stretegia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,1 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB DX 9
- **Internet:** www.demigodthegame.com
- **Nei Negozi:** Prima metà del 2009
- **Perché aspettarlo:** Potrebbe essere uno dei migliori connubi tra RTS e GdR, soprattutto per chi è interessato alle sfide online.

Demigod è un RTS pensato fortemente per il gioco online; i dubbi vertono sulla componente single player: sarà in grado di essere divertente e appagante?

La scelta tra "semidio" generale o assassino modificherà le vostre tattiche di gioco.

MICROTRANSAZIONI

Solo otto arene in un gioco strategico in tempo reale pensato per l'online? La risposta più ovvia potrebbe essere "basta che siano realizzate bene". Ne abbiamo viste un paio e ci sono sembrate un po' troppo semplici per poter coinvolgere a lungo gli appassionati di RTS reduci da *Dawn of War* o che non vedono l'ora di giocare a *StarCraft 2*. Tuttavia, Gas Powered Games ha annunciato che saranno resi disponibili per lo scaricamento sia nuovi "semidei", sia nuove mappe. Il fatto è che questi contenuti saranno a pagamento: al momento, non ci è dato sapere se un nuovo eroe o una nuova mappa ci costeranno 50 centesimi o 5 euro.

DEMIGOD

Stratega o guerriero? Sottile tattica o mazzate nei denti?

L'idea di fondere due generi, molto seguiti su PC, come gli strategici e i giochi di ruolo non è nuova: ci ha provato Blizzard con gli eroi di *Warcraft 3*, Atari con *Dragonshard*, e Koch Media con *SpellForce*.

Il nuovo tentativo è di Gas Powered Games, autori in passato di capolavori quali *Dungeon Siege* e *Supreme Commander*, e che quindi ne sanno qualcosa sia di GdR, sia di RTS. In *Demigod* rivestirete i panni di una semi-divinità (da cui il titolo), che deve convincere gli dei superiori della propria qualità metafisica. Lasciate nel cassetto le mitologiche dodici fatiche di ercole, nell'immaginario di Gas Powered Games la sfida è costituita da un'arena virtuale in cui divinità di ogni tipo si menano come dei fabbri, a suon di mazzate e di incantesimi.

Le arene, al momento, sono otto e particolarmente astruse, al punto che alcune ricordano i quadri di Escher: senza ricorrere a sentieri prospettici impossibili, sono comunque delle specie di labirinti entro cui muovere il vostro alter ego divino, ma molto scenografici. All'inizio dello scontro,

"LE ARENE SONO DELLE SPECIE DI LABIRINTI MOLTO SCENOGRAFICI"

dovrete decidere se essere un generale o un assassino: nel primo caso, i vostri poteri "diretti" di combattimento saranno piuttosto limitati, ma sarete liberi di "reclutare" delle unità che combatteranno al vostro fianco; nel secondo, sarete dei guerrieri letali e veloci, ma le unità dovrete scordarvele.

Ogni "fazione" è composta da quattro divinità, quindi avrete sempre qualche alleato: il vostro scopo sarà di picchiare più di tutti e conquistare le "zone" degli avversari, per vincere la battaglia e ricevere i favori degli dei. Questi "favori" sono persistenti, quindi non si perderanno dopo le partite.

Il sistema appena descritto lascia intuire che *Demigod* sia un RTS con qualche "risvolto" da gioco di ruolo: secondo il "semidio" scelto (si spazia da una specie di fortezza ambulante con tanto di catapulte sui torrioni ad assassine elfe con ali da farfalla, già più tradizionali) e i favori accumulati, l'esperienza di gioco risentirà delle vostre

scelte. Tuttavia, è anche chiaramente un sistema pensato per l'online e le sfide multiplayer, che in single player ha, secondo chi vi scrive, un po' poco da dire. Otto arene fini a loro stesse, senza una vera campagna, rendono *Demigod* un RTS/GdR d'azione interessante soprattutto per chi vuole combattere nelle arene online.

GIOCHI COMPUTER

Ogni tanto, incontrerete qualche auto speciale in giro: inseguitela, devastatela e potrete prenderne possesso.

TAKEDOWN!

Quando eseguirete un Takedown, l'azione si interromperà momentaneamente per mostrarvi l'animazione dell'avversario che avrete devastato.

Chi ha detto che i ponti della ferrovia devono essere accessibili solo dai treni?

TANTE AUTO, DUE MODALITÀ

Man mano che procederete nell'esplorazione del mondo di *Paradise*, acquisirete nuove vetture. Potrete scegliere in ogni momento (semplicemente facendo un salto dallo sfasciacarrozze) quale prendere, ma tenete conto che sono divise in due grandi categorie: le auto da gara e quelle da stunt. Le prime sono veloci, ma poco resistenti; adatte alle sfide a chi arriva primo, ma inadeguate alle spettacolari acrobazie. Le auto da stunt sono perfette per le gare di Takedown, ovvero quelle in cui si fa allegramente a sportellate. Resistenza e peso, infatti, permettono di guidarle in maniera molto aggressiva.

ISTANTANEA SU: *BURNOUT PARADISE THE ULTIMATE BOX*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Criterion
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GHz, 1 GB di RAM, scheda 3D 128 MB PS 3.0, connessione a Internet
- **Internet:** http://burnout.ea.com/home.asp
- **Nei Negozi:** Febbraio
- **Perché aspettarlo:** È il primo episodio di *Burnout* a vedere la luce su PC, e anche il migliore di tutta la saga. Divertente, adrenalinico e infinito, grazie al suo mondo online in cui è possibile sfidare amici o perfetti sconosciuti in gare all'ultimo incidente. Se amate i giochi di guida spettacolari, sicuramente avrete già l'acquolina alla bocca.

BURNOUT PARADISE THE ULTIMATE BOX

La saga automobilistica più adrenalinica del mondo approda su computer, anche se un po' in ritardo.

INSEGUI QUELLA MACCHINA

Ogni tanto, solitamente dopo aver vinto qualche gara particolare o dopo aver guadagnato una nuova patente, verrete avvisati della presenza di una nuova vettura nell'area di gioco di *Burnout Paradise*. Per impossessarvene, dovrete mettervi sulle sue tracce (solitamente, la incontrerete molto presto) e, come dei veri teppisti di periferia, dovrete inseguirla e mandarla fuori strada. Se ci riuscirete, basterà fare un salto dallo sfasciacarrozze per guidarla.

MOLTI dei nostri lettori avranno già sentito parlare di *Burnout*. Altri, magari, hanno anche avuto la fortuna di giocarlo sulla propria console, se non su quella degli amici.

Una cosa è certa: si tratta di una delle più divertenti saghe automobilistiche di sempre, sin dai primi episodi, che videro la luce sulle console di penultima generazione nel 2001. Ciò che da subito elevò *Burnout* sopra la concorrenza fu uno stile di gioco semplice (del tipo corri e arriva primo) reso però particolarmente stimolante dalla necessità di ricaricare il fondamentale turbo guidando in mezzo al traffico come dei disperati.

Sfrecciando contromano, sfiorando le altre auto ed eseguendo le manovre più pericolose, vi garantivate la possibilità di accelerare al massimo della velocità, rendendo il tutto ancora più elettrizzante. Inutile dire che uno degli aspetti più intriganti era costituito dagli spettacolari incidenti che si potevano creare. Il bello di *Burnout* è che, come purtroppo solo raramente accade, nei successivi capitoli gli sviluppatori non si sono limitati a ripetere all'infinito la formula, ma hanno arricchito il gioco con nuove e spettacolari modalità, oltre a quella principale. Ciò ha contribuito a mantenerne la freschezza dello schema di gioco, senza mai arrivare ad annoiare.

Come dimenticare la spettacolare modalità Schianto, dove bisognava lanciare l'auto in mezzo al traffico nel tentativo di creare l'incidente più spettacolare (dove la spettacolarità e il punteggio erano direttamente proporzionali al numero di vetture coinvolte e ai danni economici causati dalla propria "bravura")? Senza contare la modalità Takedown, una gara dove per vincere era quasi fondamentale sbattere fuori strada gli avversari sfruttando il metodo più vecchio del mondo: una bella accelerata per affiancarli, e poi via a stringerli verso i lati della strada, sino a vedere gli altri piloti spalmarsi contro un palo o un guard-rail. Finora, i possessori di PC hanno solo potuto invidiare i possessori di console, ma finalmente Electronic Arts ha deciso di aprire anche a loro le porte di *Burnout*, almeno per quanto concerne l'ultimo episodio, da tempo disponibile su PlayStation 3 e Xbox 360.

Sebbene EA venga di sovente criticata per i suoi seguiti, troppo simili ai precedenti capitoli (soprattutto quando si parla di saghe sportive), nel caso di *Burnout* l'approccio è stato ben differente e l'ultimo capitolo, *Paradise*, è a tutti gli effetti un gioco nuovo. Rimangono naturalmente auto, turbo e incredibili incidenti, ma la struttura è stata svecchiata e adattata al nuovo millennio. Niente più livelli a sé stanti, ma un enorme mondo persistente lungo il quale viaggiare e incontrare sfide di ogni tipo, sia da soli, sia online. Il concetto è molto simile a quello di *Test Drive Unlimited*, con un'enorme mappa liberamente esplorabile da subito. A ogni semaforo, potrete decidere di

I replay vi esalteranno non poco, tanto che almeno inizialmente, vi diletterete a schiantare appositamente l'auto, solo per vedere gli effetti sulla carrozzeria.

ANCHE SU DUE RUOTE

La versione PC di *Burnout Paradise* include da subito anche l'espansione Bikes Pack, che aggiunge le motociclette e introduce alcune modifiche allo schema di gioco: i mezzi sono più veloci, c'è la possibilità di impennare o fare pieghe al limite, ma niente turbo per i centauri. Nulla di troppo problematico, considerate le velocità raggiungibili anche senza. Il modello di guida rimane arcade, ma è ugualmente possibile sfondare parti del tracciato e le uniche collisioni di cui dovrete preoccuparvi saranno quelle con altri veicoli. Potrete anche dilettarvi in lunghe impennate, sempre che ne siate capaci.

I giochi di luce sono spettacolari, soprattutto nei paesaggi montani, dove la fitta vegetazione fa risaltare ancor di più le potenzialità del sistema di illuminazione.

prendere parte a una delle tante sfide disponibili: basterà fermarsi, premere contemporaneamente freno e acceleratore, e sarete pronti per la gara, che si tratti di una semplice corsa a chi arriva primo, una gara di Takedown (eliminazione con "gentili" sportellate) o un duello all'ultima acrobazia (a tal proposito, la città letteralmente pullula di rampe, scalinate e qualsiasi oggetto vi consenta di prendere il volo quando ci passate sopra).

Per arricchire il tutto, nonché per garantire divertimento agli amanti degli Obiettivi, ci saranno centinaia di cancelli da trovare e sfondare, cartelloni collocati nei luoghi più inaccessibili e che vanno trapassati con l'auto (solitamente dopo essersi lanciati da qualche improbabile rampa nascosta fra i tornanti di montagna), nonché centinaia di scorciatoie più o meno ovvie.

Burnout Paradise non solo è spettacolare, ma anche vario, esilarante e perfetto sia per un lungo pomeriggio di gioco senza sosta, sia per una veloce partita nei tipici 10 minuti di pausa, sempre che abbiate la forza di volontà di riuscire a staccarvi dopo qualche acrobazia per tornare a occupazioni più nobili.

> "*BURNOUT PARADISE* SI PREANNUNCIA DAVVERO SPETTACOLARE!"

Quando ci è arrivata in redazione una versione ancora non definitiva di *Burnout Paradise* per PC, sapevamo che, dal punto di vista della qualità, bisognava aspettarsi grandi cose. Naturalmente, rimanevano i tanti dubbi relativi alla qualità della conversione e, mentre lo installavamo, ci scorrevano in testa tutte le fatidiche domande: "girerà fluidamente?", "come funzionerà il sistema di controllo?", e via di questo passo. Eravamo un po' timorosi al momento di lanciare per la prima volta gioco, ma una volta dietro al volante virtuale, il timore ha lasciato posto al divertimento. Certo, i server non si potevano definire popolati per forza di cose (si trovava qualche giornalista in giro per il mondo, più i beta tester, ma non certo la folla), ma anche le sole sfide offline si sono rivelate decisamente divertenti. Anche per il fatto che, al contrario di quanto accaduto su console, le espansioni sono rese disponibili da subito, per lo meno tutte quelle finora uscite per PS3 e Xbox 360. Di conseguenza, avremo la possibilità di guidare le motociclette (aggiunta solo successivamente su console con il Bikes Pack), il pacchetto Cagney (nuove auto e sfide online) e via dicendo.

In termini di grafica, *Burnout Paradise* si presenta identico alla controparte console, di conseguenza è decisamente spettacolare: certo, giocando su un monitor PC ad alta risoluzione da pochi centimetri di distanza sarà più facile notare

La visuale interna è quella più comoda, a nostro avviso, ma indubbiamente si perde parte della spettacolarità dell'azione.

BURNOUT: LA STORIA

Burnout ha visto la luce nel 2001 su GameCube, Xbox e PlayStation 2. Grazie all'enorme successo ottenuto, già l'anno successivo fu lanciato un seguito, *Burnout 2: Point of Impact*, che introduceva l'amata modalità Schianto, in cui si ottenevano punti causando gli incidenti più assurdi. Nel 2004 è il turno di *Burnout 3: Takedown*. La struttura era molto simile al precedente, ma venivano aggiunti il Crashbreaker (dopo aver fatto un incidente era possibile, tramite la pressione di un tasto, far scoppiare una bomba installata sull'auto e continuare per qualche altro istante la carneficina) e la modalità Takedown (gara a eliminazione, tramite sportellate, degli avversari), oltre a qualche modalità online. Arriviamo quindi al 2005, anno in cui appariva sugli scaffali *Burnout Revenge*, forse il meno innovativo della serie, ma pur sempre molto divertente. Sempre nel 2005, venivano lanciate le incarnazioni per PSP e DS, sotto il nome di *Burnout Legends*. Nel 2007 è stato il turno di *Burnout Dominator*, solo per PS2 e PSP, mentre il 2008 ha salutato *Burnout Paradise* e le sue espansioni, almeno per console.

Le gare di acrobazia vi obbligheranno ad aguzzare la vista per concatenare il maggior numero di acrobazie possibili.

alcune texture non proprio perfette, così come si può rimanere un po' infastiditi dal motion blur a tratti esagerato, ma sono piccoli particolari che nulla toglieranno all'esperienza di gioco, anche perché tutto si muove fluidamente, inchiodato ai 60 FPS come si conviene a un titolo tanto frenetico. In particolare, si rimane estasiati dagli scontri: in questi momenti, l'azione andrà al rallentatore, permettendo di apprezzare la deformazione della carrozzeria, i vetri che esplodono, il cruscotto che viene schiacciato dall'impatto e via dicendo. Addirittura, sarà possibile esaltarsi notando particolari come la guida a destra sulle vetture inglesi e orientali. Comprensibilmente, non esistono esseri umani: niente passanti, niente piloti che si devastano, ma solo mezzi inanimati (particolare che non sottrae nulla al divertimento).

Il sistema di controllo è stato tarato alla perfezione, sia con un joypad (che è naturalmente il modo migliore per godersi *Burnout Paradise*, soprattutto usando il Controller Xbox 360 per Windows), sia tramite tastiera. Quest'ultima, pur se meno esaltante dal punto di vista dell'immersione, si rivela precisa anche quando si eseguono lunghe e difficili derapate.

L'aspetto più interessante, però, è che, a dispetto della versione ancora non definitiva che avevamo sottomano, tutto sembrava perfetto: non abbiamo mai assistito a un crash, né abbiamo notato bug degni di nota e, sulla configurazione di prova (basata su una CPU Q6600, 2 GB di RAM e una Radeon HD 4870), il gioco era fluido, anche con il dettaglio impostato al massimo.

C'è poco da aggiungere: *Burnout Paradise – The Ultimate Box* si preannuncia spettacolare e, probabilmente, sarà uno dei titoli più interessanti dei prossimi mesi, se non addirittura di tutto il 2009. Non rimane che aspettare la versione definitiva per un giudizio conclusivo. GIOCHI COMPUTER

NON SOLO VELOCITÀ

Fra le tante modalità di gioco di *Paradise*, segnaliamo la presenza di gare di acrobazie. Solitamente, vi verrà dato un tempo limite per raggiungere un certo punteggio e non vi rimarrà che accelerare a manetta, puntare sulla prima rampa, tirare il freno a mano un istante prima di decollare e osservare i risultati. Meglio ancora se riuscirete a concatenare più salti l'uno dietro l'altro, possibilità tutt'altro che remota grazie all'eccellente design dei livelli, che garantirà ai migliori piloti la facoltà di realizzare combo di acrobazie veramente spettacolari.

ISTANTANEA SU: X-MEN LE ORIGINI: WOLVERINE

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Raven Studios
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.activision.com
- **Nei Negozi:** Aprile 2009
- **Perché aspettarlo:** Così come il film a cui si ispira, il gioco svela le origini di un amatissimo personaggio dei fumetti, attraverso una struttura di gioco molto accessibile e di grande ritmo.

Wolverine subirà scarnificazioni anche peggiori, per poi auto-rigenerarsi.

Avventarsi in volo sul nemico sarà una delle specialità del "Ghiottone".

Quello che vedete è un elicottero, ma nel gioco abbiamo osservato Wolverine combattere da solo contro un tank!

Quando entra in modalità Furia, Wolverine diventa un frullatore umano.

LA FUGA DI LOGAN

I quick time event, cioè quella sorta di "intermezzi interattivi" nati apposta per spettacolarizzare l'azione, non si limiteranno in *X-Men – Le Origini: Wolverine* a mini-prove di riflessi. Per esempio, in una sequenza del gioco, Wolverine fugge da una marea d'acqua all'interno di un condotto, saltando poi su dei camion e picchiandosi con i suoi occupanti, alternando le solite mosse "precalcolate" con vera e propria azione in tempo reale: lo spettacolo è salvo e sembra anche meno semplicistico.

X-MEN – LE ORIGINI: WOLVERINE

Dal cinema al PC, per conoscere la storia di un ghiottone mutante.

È LUI O NON È LUI?

X-Men – Le Origini: Wolverine **sarà una licenza cinematografica totale. Wolverine avrà, infatti, il volto "a poligoni" di Hugh Jackman, l'attore che lo interpreta nel film. La versione originale vanterà anche il suo doppiaggio, mentre per quella italiana ci è stata garantita, se non la voce del doppiatore ufficiale, almeno un'imitazione molto professionale.**

NEL passaggio dai fumetti al cinema, la figura di Wolverine, già la più carismatica tra quelle dei "superevoluti" X-Men, sembra aver conquistato ancora più consensi.

Non sappiamo se il merito sia della rinuncia a una calzamaglia che su attori reali è sempre un po' carnevalesca, o della scelta di un interprete con il "physique du rôle" perfetto (Hugh Jackman), fatto sta che siamo arrivati al punto che la Fox ha deciso di onorare Wolverine di un film monografico. Activision/Blizzard, che già in passato aveva creato un suo gioco specifico sul "Ghiottone" (*La Vendetta di Wolverine*, 2003), si è accodata volentieri a questa nuova linea "monotematica" e ci proporrà la sua nuova produzione addirittura in leggero anticipo rispetto alla pellicola cui si ispira.

Come spesso succede nelle produzioni di derivazione cinematografica, l'attenzione è puntata sull'accessibilità e sull'efficacia scenografica. Sin dalle prime battute, è chiaro che in *Wolverine* si martelleranno senza posa i tasti (possibilmente quelli di un controller, vivamente consigliato) per inanellare furiose serie di combo: il nostro animalesco mutante, infatti, si trova sempre in clamorosa inferiorità numerica e la concatenazione di "pestoni" e sventramenti sarà sia una piacevole coreografia, sia un'ineluttabile necessità.

"L'ATTENZIONE È PUNTATA SULL'ACCESSIBILITÀ E SULL'EFFICACIA SCENOGRAFICA"

Via via che la mattanza avanzerà, acquisirete nuove mosse che renderanno sempre più efficace la vostra azione, palleggiando letteralmente con i nemici in volo e lanciandovi in spettacolari trasvolate ad alta quota contro bersagli anche parecchio distanti. A spezzare la routine dei "randellamenti" ci penseranno momenti esplorativi, duelli con avversari enormi (i cosiddetti boss) e gli ormai immancabili quick time event, cioè quelle specie di mini-giochi all'interno del gioco stesso che vanno tanto di moda nel genere azione. Nei primi due casi, Wolverine potrà sfruttare il proprio istinto animalesco per individuare gli appigli giusti al fine di superare certi passaggi in arrampicata o isolare i punti deboli dei boss.

Nel caso dei quick time event, verranno proposte spettacolari sequenze interattive (alcune ispirate direttamente al film): abbiamo visto, per esempio, Wolverine in fuga dalle raffiche di un elicottero e da un allagamento all'interno di un tunnel. Dal materiale mostratoci, si evince comunque che Activision/Blizzard ha creato un gioco appropriato a un personaggio dall'aggressività tanto animalesca, puntando inevitabilmente su un ritmo serrato, con momenti "alternativi" a scongiurare la ripetitività e ad aumentare lo spettacolo. E in più, come capiterà per il film, c'è quel pizzico di curiosità sul passato del protagonista: si inizia proprio dalla fuga dalla base in cui Wolverine venne "modificato", per passare alle prime esperienze da supereroe, acquisendo nuovi ragguagli sulle sue vicende personali.

GIOCHI COMPUTER

Sarà possibile occupare gli edifici, ma anche distruggerli a cannonate.

Negli Anni '50, le battaglie campali tra carri sarebbero state enormi: i due eserciti avevano arsenali immensi, se paragonati a quelli dei tedeschi e degli Alleati.

Il plotone di berretti verdi si mette in copertura dietro un riparo, un segno evidente che *Company of Heroes* ha fatto scuola.

ISTANTANEA SU: *CODENAME PANZERS: COLD WAR*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Storm Region
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB DX 9
- **Internet:** Al momento, non disponibile
- **Nei Negozi:** Prima metà del 2009
- **Perché aspettarlo:** Unisce alla tradizione della saga di *Codename Panzers* un'ambientazione storica quasi inedita. Gli appassionati del periodo del dopoguerra potranno finalmente schierare colonne di M103 e squadriglie di F-86 Sabre contro T10 e MiG.

CODENAME PANZERS COLD WAR

Altro che Guerra Fredda, fa un caldo d'inferno.

I giochi strategici e gli FPS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale abbondano, ma la situazione è più rarefatta quando il periodo preso in considerazione è il dopoguerra, almeno fino ai conflitti in Medio Oriente (e, in generale, la "guerra al terrore", come in *Act of War*).

A colmare questo vuoto ci penserà, nei prossimi mesi, *Codename Panzers: Cold War*, che partendo dalla saga ultraconosciuta degli RTS *Codename* *Panzers*, sposta il periodo storico in un dopoguerra "alternativo", in cui l'Armata Rossa di Stalin decide che Berlino è solo un punto di partenza, e punta decisa verso la Francia.

"L'ASSO NELLA MANICA DI *COLD WAR* SONO I MEZZI ANNI '50"

Al di là del motore grafico, sicuramente rinnovato nell'aspetto (ora ricorda quasi *Company of Heroes,* con una tonnellata di dettagli in più rispetto al precedente *Codename Panzers: Phase Two*), l'asso nella manica di *Cold War* sono i mezzi degli Anni '50. Gli appassionati di Storia potranno finalmente utilizzare gli F-86 Sabre per attacchi al suolo, così come spedire gli M103 contro i T62 sovietici, ricreando scontri che, fortunatamente, nella realtà non sono mai accaduti.

Le mappe di gioco sono piuttosto ricche e presentano obiettivi che non sono mai lineari; l'idea degli sviluppatori è di indicare i principali, per poi lasciare alla vostra inventiva il "come" raggiungerli. Ci sono anche gli obiettivi secondari, che vi permetteranno di raccogliere dei "punti prestigio" in più, necessari per scatenare attacchi al napalm o per reclutare unità extra.

In un RTS militare tattico, dopo lo splendido *Company of Heroes,* non possono mancare determinate caratteristiche, come la possibilità di occupare gli edifici, di mettersi in copertura, o di distruggere le costruzioni stesse; i programmatori di Stormregion non hanno ignorato la concorrenza dei "maestri" di Relic: in *Cold War* è possibile sia entrare negli edifici (al fine di difenderli, per esempio), sia distruggerli.

Stormregion aveva annunciato l'uscita del gioco per la metà del 2008: dopo un cambio di editore (da EA ad Atari), sembra che tutto sia pronto e che *Cold War* arriverà nei negozi entro i primi tre mesi del 2009.

GIOCHI COMPUTER

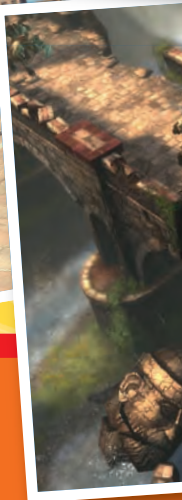
MISSIONI VARIE

Sono 18 le missioni che dovrete affrontare nel single player di *Cold War*. Sappiamo che la maggior parte saranno dalla parte "alleata", quindi con truppe americane e inglesi, ma anche con qualche "reintegrato" tedesco, che magari avete già visto nei precedenti *Codename Panzers* (ma non vogliamo svelarvi di più). Inoltre, in alcune missioni la prospettiva sarà ribaltata e potrete giocare dalla parte dell'Armata Rossa.

2009 da SOGNO su PC

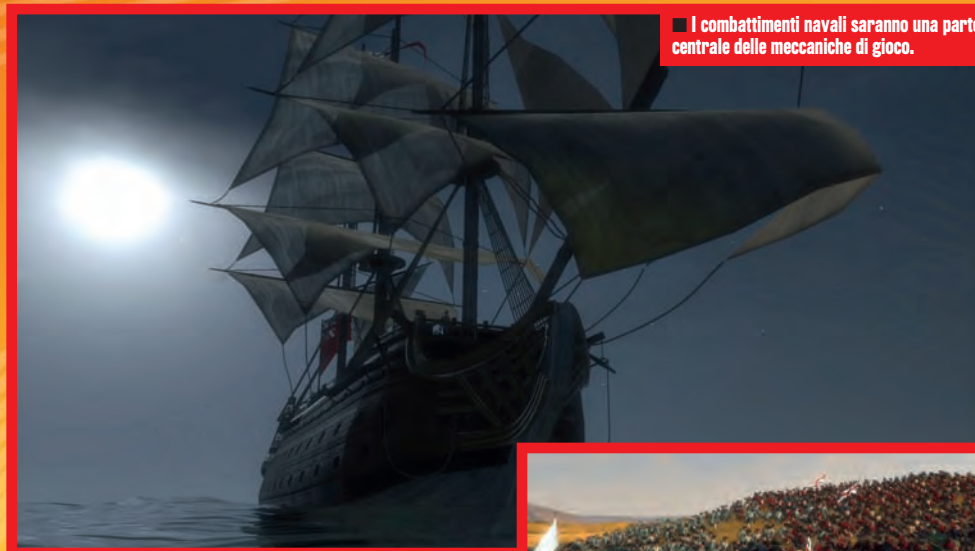
Un'altra annata eccezionale attende gli appassionati di videogiochi e il loro PC, inseparabile compagno di mille avventure. Preparatevi a una galoppata tra i titoli più attesi del 2009!

DOPO un 2008 da brivido, il 2009 si preannuncia più spettacolare che mai, con tutti i grandi nomi del mondo dei videogiochi su PC pronti a scatenare sui nostri monitor i loro titoli più attesi.

Che siate fan degli strategici, degli sparatutto in prima persona o di qualunque altro genere, quest'anno avrete pane per i vostri denti. Inoltre, con tutta probabilità, vi sarete persi alcune delle chicche dell'anno passato, che potreste recuperare nei tempi morti tra un *Mafia 2* e un *Dragon Age*. Nelle pagine seguenti abbiamo raccolto i giochi più interessanti che vedremo nei prossimi mesi, e abbiamo scavato nei nostri archivi per stilare un'essenziale lista sui titoli imperdibili del 2008. Buon divertimento!

UN ANNO DA TRASCORRERE TRA

CASA Sega **SVILUPPATORE** Creative Assembly **USCITA** Febbraio

EMPIRE: TOTAL WAR

I ragazzi di Creative Assembly sono stati così gentili da mandarci un "assaggio" in anteprima del loro nuovo, monumentale gioco di strategia, e possiamo dire che i nostri palati sono rimasti assai soddisfatti. Il gioco copre quel XVIII secolo che vide, oltre alla massima espansione coloniale delle potenze europee, la rivoluzione americana e una serie quasi ininterrotta di guerre sul Vecchio Continente. La mappa, vastissima, si estenderà dalle regioni orientali delle Americhe all'India. Molto interesse ruota intorno al nuovo modello di combattimento navale, grazie a cui potremo finalmente schierare strategicamente e comandare tatticamente flotte di velieri muniti di cannoni. Quanto visto nell'anteprima ci ha ricordato le spettacolari immagini di "Master & Commander", di Peter Weir (2003) e possiamo dire che questo aspetto, da solo, supera in qualità molti wargame dedicati all'argomento. Altrettanto spettacolare è la parte dei combattimenti terrestri, con un nuovo motore grafico che esalta l'impatto visivo, la violenza e le peculiarità delle grandi battaglie dell'epoca (come le nubi di fumo dei cannoni e la variopinta varietà dei colori delle uniformi). Il XVIII secolo coincise anche con l'Età dei Lumi, e non mancherà la possibilità di compiere ricerche scientifiche e culturali di ogni tipo, sia per migliorare la vita dei nostri sudditi, sia per fornire alle forze armate della nostra nazione gli strumenti per forgiare un impero su cui non tramonti mai il sole. La recensione di questo nuovo capolavoro annunciato di Creative Assembly dovrebbe apparire sul prossimo numero di GMC.

I combattimenti navali saranno una parte centrale delle meccaniche di gioco.

STARCRAFT II

CASA Activision/Blizzard **SVILUPPATORE** Blizzard **USCITA** Seconda metà 2009

Il marchio di Blizzard, nel mondo dei PC, è una vera e propria garanzia di qualità. Non a caso, ogni titolo che esce dalle fucine di Irvine è frutto di un lungo e ragionato sviluppo, mirato esclusivamente a ottenere un prodotto impeccabile. È per questo motivo che l'annuncio di *StarCraft II* ha mandato in fibrillazione tutti i fan dei giochi strategici e del multiplayer competitivo. Basti pensare che il primo *StarCraft*, uscito nel lontano 1998, ha ancora un seguito incredibile tra i giocatori, ed è un vero e proprio sport nazionale in Corea. Come sempre, Blizzard ha dosato le informazioni con il contagocce, limitandosi a sottolineare che le modalità multiplayer rivestiranno un ruolo più importante rispetto al primo episodio. Oltre a ciò, sappiamo anche che *StarCraft II* verrà venduto come una trilogia: con tre giochi separati, ognuno dedicato alla campagna di una delle tre razze disponibili (Terran, Zerg e Protoss).

SINS OF A SOLAR EMPIRE

CASA Kalipso/Stardock
SVILUPPATORE Ironclad Games

La strategia di Ironclad Games ha conquistato lo spazio profondo, affiancando le meccaniche dei moderni RTS a elementi tratti dai gestionali spaziali come *Master of Orion*. Al momento, gli sviluppatori stanno lavorando alacremente su tre miniespansioni, la prima delle quali sarà *Entrenchment*.

CASA EA **SVILUPPATORE** BioWare **USCITA** Marzo

DRAGON AGE: ORIGINS

Il 2009 sarà segnato dall'uscita di uno dei giochi di ruolo più attesi degli ultimi anni. Ci riferiamo a *Dragon Age: Origins* (precedentemente noto solo come *Dragon Age*), l'ultima immane fatica di BioWare, la casa che ci ha regalato capolavori come *Baldur's Gate*, *Knights of the Old Republic* e il recente *Mass Effect. Origins* ci aprirà le porte di un mondo completamente nuovo e originale, pensato per essere un vero e proprio successore spirituale di *Baldur's Gate*, pur non essendo basato sulla licenza ufficiale di "Dungeons & Dragons". Tutti gli aspetti della colossale ambientazione fantasy di *Dragon Age* saranno studiati e progettati dai creativi di BioWare, che stanno lavorando senza sosta per dare vita a un mondo credibile e ricco di vita, all'altezza delle aspettative createsi tra i fan del genere. I dettagli disponibili sul sistema di gioco sono ancora scarsi, ma sappiamo che ci troveremo alle prese con tutti gli elementi fondanti dei giochi di ruolo occidentali. Avremo a disposizione un mondo vasto e ricco di quest, una trama non lineare e tante scelte di natura morale che influenzeranno l'andamento della trama. Gli scontri saranno tutti in tempo reale, ma sarà possibile pianificare con precisione ogni mossa mettendo in pausa il gioco e impartendo con calma i comandi necessari. Oltre a questo, siamo curiosi di vedere l'implementazione degli incantesimi, che potranno interagire tra loro e creare reazioni fisiche nel mondo di gioco.

La visuale passerà dalla terza persona a una classica isometrica da GdR.

LAST REMNANT

CASA Square Enix **SVILUPPATORE** Square Enix **USCITA** 2009

Square Enix, da sempre sinonimo di GdR giapponesi di qualità, sta per sbarcare su PC con il suo *The Last Remnant*, titolo che promette di trovare un punto di incontro tra i gusti orientali e quelli occidentali nel campo dei giochi di ruolo. Per il momento, il titolo è uscito su console, dove ha riscosso svariati consensi, ma anche molte critiche, dovute a una serie di problemi di natura tecnica. Non ci resta che incrociare le dita e sperare che la versione PC risulti più bella, rifinita e godibile. Stupiscici, Square Enix!

FALLOUT 3

CASA Atari
SVILUPPATORE Bethesda

La classe di Bethesda è riuscita a dare nuova vita a una gloriosa serie, sconvolgendone alcuni aspetti, ma mantenendone lo spirito e la grandezza. *Fallout 3* è un grande gioco di ruolo occidentale, che nei prossimi mesi si arricchirà con nuove espansioni, che andranno ad aggiungersi all'ottimo editor di cui parliamo nelle pagine del Next Level, su questo stesso numero di GMC.

CASA Eidos **SVILUPPATORE** Eidos Montreal **USCITA** Fine 2009

DEUS EX 3

Il primo *Deus Ex* ha lasciato un segno indelebile nella nostra carriera di videogiocatori, riuscendo nel difficile intento di unire una trama interessante e originale a delle meccaniche di gioco intelligenti e flessibili, che ancora oggi sono ricordate con affetto dagli appassionati di GdR. Dopo il controverso seguito, *Invisible War*, Eidos torna alla carica con *Deus Ex 3*, un prequel ambientato prima degli eventi di *Deus Ex*. Ci troveremo alle prese con un mondo non ancora diviso in fazioni e assisteremo ai primi passi nelle tecnologie di miglioramento umano (le "augmentation"). Gli sviluppatori stanno cercando di trovare un compromesso valido tra i giochi di ruolo e gli sparatutto in soggettiva, garantendo una buona dose di azione e di ragionamento. Per esempio, la mira e la precisione dei veterani degli FPS verrà riconosciuta a priori, e le probabilità di successo non saranno legate solo alle statistiche del personaggio. *Deus Ex 3* è un titolo ambizioso e ricco di potenzialità, e siamo sicuri che, come i precedenti episodi, farà parlare molto di sé.

■ Nel corso dell'avventura, il protagonista otterrà fantascientifici impianti.

DIABLO III

CASA Activision/Blizzard **SVILUPPATORE** Blizzard **USCITA** 2009

■ Sono tempi emozionanti, per gli appassionati dei giochi Blizzard. La casa di Irvine, infatti, non paga dell'annuncio del ritorno di *StarCraft*, sta lavorando sul terzo episodio di *Diablo*, che promette di rimanere fedele alla sua struttura originale e di introdurre alcune piccole, ma significative novità. Il dato più evidente riguarda l'interazione con il mondo di gioco, che sarà più fisica e tridimensionale che mai. I mostri si potranno spostare anche in altezza, per esempio strisciando giù per i muri, e gli attacchi del nostro eroe potranno distruggere alcuni elementi dell'ambientazione, magari danneggiando i nemici e le creature coinvolte nei crolli. Al momento, non siamo in possesso di dati definitivi sull'uscita di *Diablo III*, e sappiamo che Blizzard non ha escluso la possibilità di arrivare sugli scaffali entro il 2009. Naturalmente, conoscendo gli sviluppatori, le possibilità di non vedere nulla prima del 2010 (o del 2011) sono tragicamente concrete.

MASS EFFECT

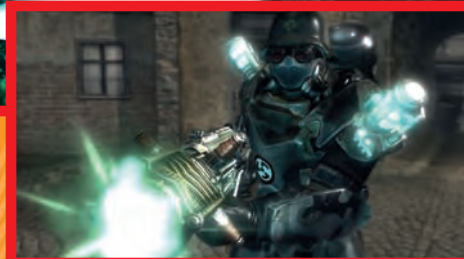
CASA EA
SVILUPPATORE BioWare

BioWare, con *Mass Effect*, ha dato vita a un universo narrativo complesso e ricco di sfaccettature, nel quale ha narrato una trama originale e ben scritta. Non vediamo l'ora di continuare la nostra avventura con il seguito del gioco, già annunciato, ma completamente avvolto nel mistero.

CASA Activision/Blizzard **SVILUPPATORE** id Software **USCITA** 2009

WOLFENSTEIN

Per i veterani del mondo dei PC, il nome di *Wolfenstein* è a dir poco storico. La serie, rivoluzionata da id software con *Wolfenstein 3D* nel 1992, ha lanciato la moda degli FPS, gettando le basi per il successo planetario di *Doom*, e regalandoci un altro eccellente episodio con *Return to Castle Wolfenstein*, uscito nel 2001. Il nuovo *Wolfenstein*, sviluppato da Raven, ci vedrà ancora una volta nei panni del mitico B.J. Blazkowicz, un agente speciale incaricato di sventare gli inquietanti piani del Terzo Reich. Anche questa volta, saremo alle prese con una trama centrata sul nazismo esoterico e il nostro eroe farà di tutto per impedire che il Sole Nero, un potente artefatto, finisca nelle mani dei tedeschi. La principale novità riguarda una sorta di dimensione parallela, in cui il protagonista potrà entrare per individuare i punti deboli di alcuni nemici e per portare degli attacchi a sorpresa. *Wolfenstein* si basa interamente sul motore Tech4 sviluppato da id, lo stesso di *Doom 3* e *Quake 4*. I programmatori affermano di averlo aggiornato e migliorato in ogni suo aspetto, ma si tratta indubbiamente di una tecnologia piuttosto superata, specie con le meraviglie di *Rage* in arrivo.

Nonostante l'impiego del motore Tech4, *Wolfenstein* riesce comunque a fare una buona figura.

DUKE NUKEM FOREVER

CASA Take Two **SVILUPPATORE** Epic **USCITA** 2009?

Annunciato nel 1998 e rinviato fino ai giorni nostri, *Duke Nukem Forever* è diventato una vera e propria barzelletta, nell'industria dei videogiochi. Dopo anni di ritardi, la nuova avventura del duca sembra *davvero* pronta ad arrivare sugli scaffali e promette la solita miscela di esplosioni e testosterone dei precedenti episodi. L'attesa è stata molto lunga e siamo curiosi di vedere se gli sviluppatori sono riusciti a trasformare il disastro di *Duke Nukem Forever* in un gioco degno di nota.

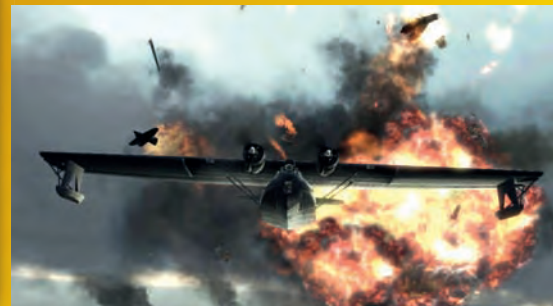
BIOSHOCK 2

CASA 2K Games **SVILUPPATORE** 2K Marin **USCITA** 2009

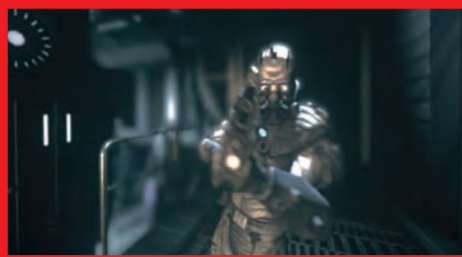
Il seguito di *Bioshock*, affidato agli sviluppatori di 2K Marin, è ancora avvolto nel mistero. Tutto quello che sappiamo è che "sarà un prequel, ma che nello stesso tempo sarà anche un seguito". Queste sibilline parole vengono da 2K Games, che visto il successo del primo episodio tratterà *Bioshock* come una vera e propria serie. Insomma, con tutta probabilità, *Bioshock 2* non sarà l'ultimo capitolo a cui giocheremo.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

CASA Activision/Blizzard
SVILUPPATORE Treyarch

Raccogliendo l'eredità dell'incredibile *Call of Duty 4* di Infinity Ward, Treyarch è riuscita a creare una campagna avvincente e spettacolare ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale, con un'eccellente modalità cooperativa e tante modalità multiplayer.

CASA Atari **SVILUPPATORE** Starbreeze **USCITA** Marzo

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Nel 2004, l'uscita del primo gioco dedicato al mondo di Riddick riuscì a stupire gli appassionati d'azione su PC. Ribaltando completamente lo stereotipo secondo cui i titoli basati su licenze cinematografiche sono mediocri, Starbreeze diede vita a uno sparatutto fresco e divertente, con una grafica in grado di dare del filo da torcere a concorrenti agguerriti quali id Software. Ora, a distanza di quattro anni, Atari e Starbreeze stanno lavorando a una nuova versione del gioco, che riproporrà per intero la campagna dell'originale e ne aggiungerà una nuova di zecca, corredata da nuovi dialoghi e sequenze d'intermezzo. Non si tratta di un semplice remake, quindi, ma di un sostanziale aggiornamento di tutto il gioco, che è stato rifinito anche con piccole modifiche al bilanciamento delle armi e alla struttura dei livelli. *Assault on Dark Athena* promette tanto divertimento e potrebbe essere una buona occasione per chiunque si sia perso l'originale nel 2004.

Anche questa volta, Vin Diesel ha prestato le sue fattezze e la sua voce agli sviluppatori di Starbreeze.

RAGE

CASA EA **SVILUPPATORE** id Software **USCITA** Quando è pronto

Rage di id Software, pubblicato in collaborazione con EA, vedrà il debutto del nuovo motore Tech5, sviluppato da "sua maestà" John Carmack. Le potenzialità tecniche sono davvero impressionanti, e con tutta probabilità diventeranno uno dei punti di riferimento qualitativi dei giochi dei prossimi anni. Sarà da vedere se, andando oltre la grafica, gli sviluppatori di id Software riusciranno a creare un'esperienza degna di tal nome.

LEFT 4 DEAD

CASA EA/Valve
SVILUPPATORE Valve/Turtle Rock Studios

Con il suo trionfo di sangue e zombi, Valve ha ridefinito gli standard del gioco in cooperativa online, proponendo un'innovativa struttura basata su brevi episodi da affrontare in compagnia. L'idea è semplice e geniale, e siamo sicuri che la vedremo applicata anche a tanti titoli futuri.

HALF-LIFE 2: EPISODE THREE

CASA EA/Valve **SVILUPPATORE** Valve
USCITA Quando è pronto

La trilogia di episodi di *Half-life 2* non è andata secondo i piani di Valve. Inizialmente, era stata concepita per delle uscite ravvicinate, che purtroppo si sono trasformate in attese interminabili. Nonostante il primo episodio abbia debuttato nel 2006, di *Episode Three* per il momento non si è visto ancora nulla, e non c'è stato ancora un annuncio ufficiale. Certo è che Valve sta facendo il possibile per lanciarlo al più presto, e che chiuderà l'arco narrativo attualmente in corso. Così, finalmente, potremo iniziare a fantasticare su *Half-life 3*...

CASA Microsoft **SVILUPPATORE** Remedy **USCITA** Quando è pronto

ALAN WAKE

Dopo un lungo silenzio stampa, Remedy è finalmente tornata a parlare del suo promettente *Alan Wake*. Il gioco, annunciato più di due fa, ha subito catturato l'attenzione degli appassionati, sia per l'ottimo curriculum degli sviluppatori (responsabili di *Max Payne*), sia per l'interessante ambientazione, che promette una trama improntata sul brivido e sul mistero. Vestiremo i panni di uno scrittore professionista che, dopo aver perso la sua musa, si reca in una sperduta cittadina per curarsi dall'insonnia. Dopo un misterioso incontro, il suo sonno ritorna, ma accompagnato da agghiaccianti incubi, che lo scaraventano nel mezzo di una storia inquietante e lo costringono a lottare per la propria sopravvivenza. *Alan Wake* farà un grande uso degli effetti di luce e promette una libertà di movimento paragonata a quella di *GTA*. Remedy ha specificato che non sarà disponibile una modalità multiplayer, sottolineando come gli sviluppatori si siano concentrati interamente sull'esperienza in singolo. La speranza, naturalmente, è che il buon *Alan Wake* non manchi il 2009 a causa di altri inaspettati ritardi, e che si riveli all'altezza delle grandi aspettative che ha creato.

■ La grafica di *Alan Wake* non fa più impressione come ai tempi dell'annuncio, ma è comunque di tutto rispetto.

MAFIA 2

CASA Take Two **SVILUPPATORE** 2K Czech **USCITA** Fine 2009

Il primo *Mafia* era stato salutato dai giocatori e dalla critica come il migliore degli imitatori di *Grand Theft Auto*. Ma attenzione, non si trattava assolutamente di un clone del capolavoro di Rockstar, bensì di un approccio alternativo al genere, basato su una trama più sviluppata e su delle meccaniche più realistiche, che richiedevano uno stile di gioco molto più ragionato e attento. Ora, a distanza di anni, Illusion Softworks (che nel frattempo è stata comprata da 2K, diventando 2K Czech) sta dando gli ultimi tocchi al secondo episodio, ricco di novità, ma fedele allo spirito dell'originale. A giudicare dagli ultimi trailer mostrati da 2K, *Mafia 2* ha le carte in regola per bissare il successo del primo capitolo, grazie a una grafica spettacolare e a un'ambientazione vivida e ricca di dettagli, impreziosita da dialoghi arguti e ben recitati.

GTA IV

CASA Rockstar
SVILUPPATORE Rockstar North

Come tutti si aspettavano, *GTA IV* ha sbaragliato la concorrenza, rinnovando la collaudata formula di *Grand Theft Auto* e imponendo un nuovo standard di qualità per tutti i giochi a esplorazione libera (o free roaming). Inoltre, tornare a scorrazzare per la cara vecchia Liberty City ci ha regalato tante emozioni. Ora, però, non vediamo l'ora di tornare a Vice City!

CASA EA **SVILUPPATORE** BioWare **USCITA** Fine 2009

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

L'universo di "Guerre Stellari" riprodotto da *The Old Republic* sarà perfettamente fedele al canone della serie.

Nel 2003, BioWare fece uscire *Knights of the Old Republic*, spesso abbreviato come *KOTOR*, stupendo i milioni di fan di "Guerre Stellari" con un'ambientazione nuova, ma perfettamente "compatibile" con il canone della serie. La Vecchia Repubblica in questione, infatti, si colloca più di tremila anni prima della trilogia originale, di conseguenza permette di proporre nuovi personaggi senza incrinare i sofisticati equilibri che reggono l'universo narrativo di George Lucas. Ora, BioWare è di nuovo all'opera, in collaborazione con Lucas, e sta lavorando a un nuovo grande MMORPG ambientato nella Vecchia Repubblica. Gli sviluppatori promettono che *The Old Republic*, a differenza degli altri giochi di ruolo online, farà della trama e dell'individualità del proprio avatar uno dei punti cardine dell'esperienza. Le scelte influenzeranno le missioni che si potranno affrontare e i personaggi non giocanti con i quali sarà consentito collaborare. Naturalmente, ci saranno tanti pianeti da visitare e classi da adottare, anche grazie all'enorme quantità di contenuti esistenti sull'universo di "Guerre Stellari". Dopo lo sfortunato *Star Wars: Galaxies*, l'intervento di BioWare potrebbe dare vita a una galassia lontana lontana piena di divertimento. Non abbiamo ancora dati ufficiali su una possibile data di uscita, ma è probabile che il gioco sia pronto entro la fine del 2009.

WOW: WRATH OF THE LICH KING

CASA Activision/Blizzard
SVILUPPATORE Blizzard

Nonostante l'entrata in campo di validi avversari, lo scettro dei MMORPG rimane saldamente in mano a Blizzard, che con l'ultima espansione di *World of Warcraft* è riuscita, ancora una volta, a conquistare nuovi fan e a respingere gli assalti della concorrenza. Il bello è che sono già state annunciate nuove espansioni, in arrivo nei prossimi anni.

STAR TREK ONLINE

CASA N.D. **SVILUPPATORE** Cryptic **USCITA** Autunno 2009

Il mondo si divide in due parti: c'è chi ama "Guerre Stellari" e chi venera "Star Trek". A prescindere dalla categoria cui appartenete, quindi, il 2009 sarà un anno felice. Sì, perché oltre all'atteso MMORPG di BioWare ambientato nella Vecchia Repubblica, è in arrivo anche un gioco online dedicato a "Star Trek", sviluppato e pubblicato da Cryptic. L'idea di poter personalizzare la propria nave, reclutando un equipaggio e lanciandosi all'esplorazione di luoghi dove "nessuno è stato prima" è estremamente allettante, così come la prospettiva di frenetici combattimenti spaziali con tanto di vascelli da abbordare. Oltre a questo, Cryptic promette che, dopo l'uscita del gioco, verranno costantemente aggiunti nuovi contenuti, in grado di garantire ore extra di quest e di avventure.

CASA EA **SVILUPPATORE** Interno **USCITA** Marzo

THE SIMS 3

La serie di *The Sims*, creata da Will Wright, rappresenta uno dei più grandi successi della storia dei videogiochi, con record di vendite senza paragoni e con un vero e proprio fenomeno culturale nato dalla simpatia dei Sims. Dopo anni di espansioni di *The Sims 2*, Electronic Arts è pronta a scatenare sul mondo la furia di *The Sims 3*. Pur mantenendo intatta la struttura di base, gli sviluppatori hanno lavorato per migliorare i tanti piccoli aspetti che regolano la vita dei Sims, rendendone più complessi i caratteri e studiando un sistema per differenziare i vari tipi di crescita, sfruttando sia il patrimonio genetico, sia lo stile di vita (che potrebbe facilmente condurre a disturbi alimentari, per esempio). Oltre a questo, la modalità Create-a-Sim permetterà di dare vita a nuovi personaggi, attingendo a una miriade di opzioni diverse, molto più dettagliate di quelle dei precedenti capitoli. Sarà consentito scegliere ogni singolo indumento e i visi potranno essere resi unici con l'aggiunta di nei e lentiggini. Insomma, anche se *The Sims 3* non è stato seguito direttamente dal grande Will Wright, sembra che gli ingredienti fondamentali della serie siano tutti presenti, e che i tanti fan dei simpatici Sims avranno un nuovo mondo da esplorare e personalizzare. Senza contare, poi, le inevitabili espansioni che si affolleranno sugli scaffali nei prossimi anni.

I Sims potranno andare a passeggio per il quartiere, incontrando e conoscendo i propri simili.

SPORE

CASA EA **SVILUPPATORE** EA **USCITA** 2009

L'ultima fatica di Will Wright, pur essendo stata al centro di molte discussioni, si è rivelata un grande successo, con milioni di copie vendute e una fiorente comunità online. Per questo, Electronic Arts ha già iniziato a far uscire espansioni ufficiali, e potete star sicuri che continuerà a farlo anche nel 2009. Dopo le *Creature Buffe e Mostruose*, i fan di *Spore* potranno deliziarsi con un'espansione dedicata interamente alla fase spaziale, cui verrà affiancata anche una modalità per creare avventure e quest personalizzate. Considerando le tante fasi e le infinite sfaccettature dell'editor, siamo sicuri che gli sviluppatori di EA potranno inventarsi una miriade di nuovi contenuti, che andranno a unirsi all'enorme mole di creature ed edifici creata dagli utenti.

FOOTBALL MANAGER 2009

CASA Sega
SVILUPPATORE Sports Interactive

I ragazzi di SI Games hanno nuovamente conquistato lo scudetto dei giochi gestionali a tema sportivo. La versione 2009, accanto al "solito" sterminato database dedicato a squadre e calciatori di mezzo mondo, offre per la prima volta nella storia della serie una simulazione 3D delle partite. Lo sport più bello del mondo, visto dalla panchina del manager/allenatore, ha ancora margine di miglioramento, ma questo si può dire di ogni fuoriclasse che calchi il manto verde ogni domenica.

CASA Capcom **SVILUPPATORE** Capcom **USCITA** Primavera

STREET FIGHTER IV

Di picchiaduro, su PC, se ne vedono pochi. Capcom, però, pare intenzionata a cambiare questa tendenza, facendo uscire anche per i nostri amati compagni di gioco uno dei picchiaduro più attesi di sempre: *Street Fighter IV*. Si tratta, chiaramente, di un picchiaduro a incontri, basato su una filosofia in tutto e per tutto identica a quella del mitico secondo episodio, che lanciò la moda del genere. Il dato più interessante riguarda il rapporto tra la grafica, totalmente tridimensionale, e le meccaniche di gioco, ancorate ai rigidi dettami del 2D. Il risultato è un titolo fresco e frenetico che, pur sfoggiando un look estremamente moderno, riesce a rimanere fedele alla gloriosa tradizione dei picchiaduro Capcom. La versione da bar del gioco è già disponibile in Giappone dal 2008, ma la nostra attesa non sarà vana, visto che potremo divertirci con alcuni personaggi aggiuntivi e con il gioco online, una caratteristica fondamentale, considerando la natura strettamente competitiva di *Street Fighter*. Considerando la particolarità del sistema di controllo, procurarsi un controller sarà una scelta praticamente obbligata, e i veri appassionati probabilmente vorranno mettere le mani su un arcade stick vero e proprio. In proposito, Capcom ha stretto un accordo con Mad Catz, che è al lavoro per mettere in commercio periferiche e controller pensati appositamente per *Street Fighter IV*.

Anche se le immagini possono sembrare strane, vi assicuriamo che *Street Fighter IV* fa una grande figura, se visto in movimento.

BIONIC COMMANDO

CASA Capcom **SVILUPPATORE** Capcom **USCITA** 2009

Il 2009 di Capcom si prospetta a dir poco bollente, grazie a una serie di giochi estremamente ambiziosi. Oltre a una bomba come *Street Fighter IV*, infatti, Capcom sta lavorando a *Bionic Commando*, un nuovo capitolo della mitica serie nata nel 1987 con l'omonimo gioco da bar. Gli sviluppatori sono una vecchia conoscenza del mondo dei PC, gli svedesi di GRIN, che si sono recentemente distinti per l'ottimo lavoro svolto sugli ultimi episodi di *Ghost Recon Advanced Warfighter*. *Bionic Commando* sarà un titolo improntato all'azione al cento per cento, con spettacolari combattimenti aerei e spostamenti acrobatici. Il protagonista potrà muoversi liberamente per i livelli grazie al suo braccio bionico, spostandosi un po' come un novello Uomo Ragno. Gli sviluppatori parlano di livelli aperti, ma con uno sviluppo più lineare di quello di giochi in free roaming quali *GTA*. Le premesse di *Bionic Commando* sono eccellenti, e potrebbero tradursi in uno dei titoli d'azione più validi di quest'anno.

PRINCE OF PERSIA

CASA Ubisoft
SVILUPPATORE Ubisoft Montreal

Il ritorno del Principe di Persia ha fatto discutere per la sua forse eccessiva semplicità, ma ha sbalordito tutti con la sua grafica particolare e con il suo sistema di gioco rapido e intuitivo, basato sulla coordinazione e sulla capacità di riconoscere i percorsi acrobatici da far seguire al protagonista. Dato il successo riscosso, possiamo aspettarci l'annuncio di un seguito nel 2009.

CASA THQ **SVILUPPATORE** Volition **USCITA** Fine 2009

RED FACTION GUERRILLA

Il primo episodio della serie di *Red Faction* aveva introdotto negli FPS un nuovo livello di distruttibilità degli ambienti, grazie al motore GeoMOD. Dopo un secondo episodio dimenticabile e dimenticato dai più, Volition e THQ tornano alla carica con un nuovo, ambizioso progetto. *Red Faction Guerrilla* è ambientato ancora una volta su Marte, e propone delle meccaniche da sparatutto in terza persona mescolate ad alcuni elementi tipici dei giochi in free roaming come *Grand Theft Auto*. Il giocatore vestirà i panni di un ribelle della Red Faction, intento a sabotare le attività di una forza d'occupazione in giro per i distretti del pianeta. A tale scopo, ricorrerà ai mezzi tipici della guerriglia, come le imboscate e gli attacchi dinamitardi, che si tradurranno in spettacolari crolli calcolati in base al posizionamento degli esplosivi. Inoltre, gli edifici distrutti non verranno ricostruiti, e faranno sì che l'ordine con cui verranno affrontate le missioni cambi radicalmente la tattica da adottare. Oltre a questo, Volition promette anche un'innovativa modalità multiplayer, in cui ci sarà ampio sfoggio delle potenzialità distruttive del motore fisico.

La fisica dedicata alle esplosioni e ai crolli è parte integrante del sistema di gioco di *Guerrilla*.

GHOSTBUSTERS

CASA Atari **SVILUPPATORE** Terminal Reality **USCITA** Estate 2009

Nei mesi passati, il futuro del nuovo gioco dedicato agli Acchiappafantasmi è stato alquanto incerto. In seguito alla fusione tra Activision e Vivendi, infatti, il colosso Activision/Blizzard ha deciso di abbandonare il progetto. Fortunatamente per noi, e per gli sviluppatori di Terminal Reality, Atari è entrata in gioco, garantendo che il nuovo *Ghostbusters* veda la luce del sole entro il 2009. La trama, seguita da Dan Aykroyd e Harold Ramis in persona, ci vedrà nei panni di un giovane acchiappafantasmi appena assunto, e ci farà visitare una terrificante New York infestata da ectoplasmi di tutti i tipi. Ci auguriamo, dunque, che *Ghostbusters* si riveli all'altezza del nome che porta, e che ci dia un degno modo per celebrare il venticinquesimo anniversario delle mitiche pellicole.

CRYSIS WARHEAD

CASA EA
SVILUPPATORE Crytek

Non ci stupisce che *Crysis*, con la sua incredibile grafica, sia rapidamente diventato uno dei simboli della potenza dei PC, e *Crysis Warhead*, espansione a sé stante pubblicata da EA e Crytek, non ha fatto altro che rinforzare tale primato, impreziosendolo con miglioramenti sotto tutti gli aspetti di gioco. Siamo curiosi di vedere cosa ci riserva il futuro di questo fenomenale sviluppatore.

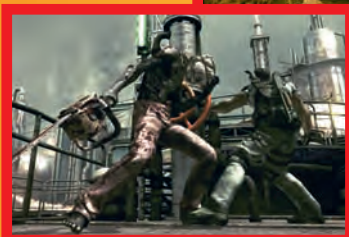
dal MONDO CONSOLE

Spesso, il mondo delle console ci regala le gradite conversioni di alcuni dei titoli di maggior successo. A volte, si tratta di titoli multipiattaforma, che dopo qualche mese vengono annunciati anche in versione PC (proprio come è successo per Burnout Paradise), mentre in altri casi si tratta di titoli nati dalle fucine di Microsoft come esclusive Xbox 360, poi portati anche sui nostri amati PC. In queste due pagine abbiamo raccolto titoli non ancora confermati per PC, ma che potrebbero in futuro arrivare anche sui nostri monitor.

CASA Capcom **SVILUPPATORE** Capcom

RESIDENT EVIL 5

La saga di *Resident Evil*, nota come *Biohazard* in Giappone, è forse la più apprezzata dai fan dei survival horror. Il quinto episodio dovrebbe giungere sugli scaffali in primavera e promette di mantenere intatti gli elementi che hanno decretato il successo di *Resident Evil 4*, ossia la sua particolare inquadratura in terza persona e l'estrema fisicità dei colpi e dei combattimenti. Le più grandi novità riguardano l'illuminazione dinamica, che giocherà un ruolo fondamentale e sarà gestita in maniera realistica. Passando da ambientazioni luminose a stanze buie, infatti, gli occhi del protagonista dovranno abituarsi all'oscurità, fornendo agli sviluppatori degli ottimi pretesti per organizzare assalti a sorpresa in grado di far saltare sulla sedia il più coraggioso dei giocatori. Oltre a questo, la promessa di una campagna affrontabile interamente in cooperativa è estremamente allettante, anche se non ci sono ancora informazioni sul funzionamento di un'ipotetica modalità competitiva online. Quel che è certo è che, in base al successo di questo quinto episodio, Capcom potrebbe decidere di convertirlo anche su PC, magari facendo un lavoro migliore di quello svolto su *Resident Evil 4*.

La luce giocherà un ruolo fondamentale, in *Resident Evil 5*.

CASA Microsoft **SVILUPPATORE** Epic

GEARS OF WAR 2

Violenza, sangue e piogge di proiettili: con questa ricetta *GOW 2* ha conquistato il mondo di Xbox 360.

Il primo episodio di *Gears of War*, salutato dai giocatori e dalla critica come uno dei migliori sparatutto degli ultimi anni, è stato un vero e proprio cavallo di battaglia per Xbox 360, che ha fatto di Marcus Fenix un personaggio di culto al pari di Master Chief. Il secondo capitolo della serie ha continuato sul sentiero del suo illustre predecessore, proponendo una trama da film d'azione hollywoodiano e condendo il tutto con abbondanti dosi di sangue e violenza. Al solito, l'aspetto online dei titoli di Epic è curato nei minimi dettagli, come del resto testimonia l'aggiunta della valida modalità Horde, in cui più giocatori collaborano per respingere ondate di terrificanti Locuste. *Gears of War* è già uscito su PC e, anche se Epic si è detta scettica sulla realizzazione di una conversione di *GoW 2* (a causa della pirateria), non è da escludere che la nuova epica avventura di Marcus Fenix riesca farsi strada a colpi di motosega sui nostri monitor.

FABLE 2

CASA Microsoft **SVILUPPATORE** Lionhead

L'ultima fatica di Peter Molyneux, *Fable 2*, si è rivelata un successo sotto tutti i fronti, specie se paragonata al primo episodio della serie, aspramente criticato per non aver mantenuto molte delle promesse fatte in fase di sviluppo. *Fable 2* è un GdR d'azione di prima qualità, che si concentra sulla libertà concessa al giocatore e sulla varietà di azioni e interazioni possibili. Pur mantenendo una struttura decisamente aperta, Molyneux è riuscito a creare un ottimo senso di continuità, evitando al giocatore di sentirsi smarrito in un enorme mondo digitale. Ci piacerebbe molto vedere questo eccellente titolo anche sui nostri schermi, pur se, considerando il tempo che passò tra l'uscita di *Fable* sul primo Xbox e la versione PC, siamo ben consci che potrebbe volerci un po'.

HALO 3

CASA Microsoft **SVILUPPATORE** Bungie Studios

Il terzo episodio della serie di *Halo* ha concluso l'arco narrativo iniziato sul primo Xbox, mandando in visibilio i fan della serie. Tecnicamente è un gioco del 2007, ma trova spazio in questo speciale perché, tenendo presenti i tempi di Microsoft in passato, è assolutamente probabile che nel corso del 2009 venga annunciata una versione PC. Del resto, dopo aver giocato al primo e al secondo episodio, sarebbe un peccato non poter concludere la trilogia pensata originalmente per computer.

I GIOCHI MUSICALI

CASA Varie
SVILUPPATORE Vari

I giochi musicali sono una delle più grandi mode del mercato delle console, anche grazie alla recente uscita di *Guitar Hero World Tour* e di *Rock Band 2* (per non parlare del poco promettente *Rock Revolution*, in arrivo da Konami). Nonostante il terzo episodio di *Guitar Hero* sia apparso su PC, nessuno dei titoli di cui sopra è stato annunciato per il nostro formato preferito, almeno finora. Il motivo è, con tutta probabilità, legato al fatto che non è più solo la chitarra a essere imitata, ma anche la batteria e la voce, con l'inevitabile aggiunta di un'ingombrante periferica che su PC è quasi impossibile da vendere. Certo è che i giochi musicali su PC sono una nicchia poco affollata, e che non è da escludere il futuro annuncio di un nuovo *Guitar Hero* o di un *Rock Band*.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Volete godere dell'audio 7.1 non compresso dei Blu-ray? Ora è possibile, grazie alla nuova Xonar di Asus analizzata in queste pagine. Ma non è l'unico prodotto di interesse: abbiamo un immenso case di Antec, un dissipatore e un PC prodotti da Asus e, infine, un paio di utili accessori che potrebbero solleticare l'attenzione di giocatori e non.

NVIDIA LANCIA GLI OCCHIALI 3D... ANCORA UNA VOLTA

NON si può certo dire che il colosso NVIDIA sia un'azienda statica e poco incline all'innovazione, soprattutto in questo periodo.

Dopo essersi distinta nel settore delle GPU (avendo scalzato e poi acquisito l'apripista del settore, 3dfx) e dopo aver prodotto eccellenti chipset per le schede madri, l'azienda continua a battere nuove strade. Solo di recente, per esempio, ha acquisito AGEIA per poter controllare la tecnologia alla base di PhysX e implementarne l'accelerazione tramite le sue GPU. Già questo passo mostra un coraggio non da poco. Ma non è finita qui: entro brevissimo, forse addirittura mentre leggerete queste righe, saranno disponibili i nuovissimi occhiali per potersi godere le immagini dei giochi in tre dimensioni. "Accipicchia", diranno alcuni, "questa sì che è una novità". I più attempati, invece, tireranno uno sbadiglio. Perché chi ha qualche annetto sulle spalle ricorderà bene che già alla fine degli Anni '90, in pieno boom della realtà virtuale, erano tanti a proporre queste soluzioni come modo (relativamente) economico per provare le emozioni dei caschetti virtuali. C'erano, per esempio, i 3D Revelator proposti da Elsa, e più recentemente, Asus ha offerto dei modelli simili insieme alle sue GPU di punta, almeno per qualche tempo. Erano tutti basati sulla medesima tecnologia degli sdutter, praticamente dei diaframmi che bloccavano la vista in maniera alternata all'occhio destro o a quello sinistro, in modo che ciascuno vedesse solamente i fotogrammi relativi al suo punto di vista. Di qui, l'illusione della tridimensionalità. Indossando quegli occhiali, sembrava di essere proprio all'interno dei giochi: il cruscotto delle automobili era effettivamente in primo piano rispetto ai fondali e, giocando al buon vecchio *Half-Life*, si avvertivano quasi le vertigini, sporgendosi dalle zone più alte del livello. Peccato che bastasse una mezz'oretta di gioco per desiderare ardentemente di riposare la vista, e che giocare in maniera competitiva fosse veramente complesso (l'illusione della profondità non aiutava certamente a essere precisi durante le sparatorie). In particolare, era il refresh rate dimezzato rispetto alla norma che rendeva il tutto decisamente fastidioso: se giocare a 60 FPS su un televisore a tubo catodico permette di notare piccoli artefatti, è facile immaginare quanto potesse risultare frustrante scendere addirittura a 30 FPS. Cosa sarà stato fatto per migliorare la situazione, dopo 15 anni? La tecnologia è la medesima, ma per ovviare all'annoso problema del mal di testa, NVIDIA ha deciso che i suoi occhiali, al contrario dei tanti modelli già visti, saranno compatibili solamente con i monitor LCD o retroproiettori con 120 Hz di refresh, fattore che, effettivamente, potrebbe risolvere la situazione "mal di mare". Si pone, però, un altro problema, cioè l'obbligo di cambiare il monitor: a oggi, solo un costoso LCD e un costosissimo retroproiettore DLP sono in grado di mantenere un refresh di 120 Hz e, per quanto la tecnologia possa funzionare bene, ci chiediamo come riuscirà a prendere piede, a questi prezzi. Che NVIDIA abbia un asso nella manica?

GIOCHI COMPUTER

ERRATA CORRIGE

Sul numero 151 di GMC, a pagina 68, la scheda tecnica e il commento della Asus EAH 4870X2 presentava dati errati. Di seguito, quelli corretti.

SCHEDA TECNICA
Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.com
Prezzo (aggiornato di recente): 420 euro

COMMENTO
"Può concorrere al trono della scheda video più veloce sul mercato. Il prezzo è allineato alle sue qualità. La cura per la confezione è notevole, ma un gioco o qualche utility in più avrebbero fatto sicuramente piacere."

Ci scusiamo dell'errore con tutti gli interessati.

ASUS G71V

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 2.999

Caratteristiche Tecniche
Processore: Intel QX9300
RAM: 4 GB
GPU: GeForce 9700m
Display: 17" (1920x1200)
Lettore/masterizzatore Blu-ray: Sì

Esternamente sembra una macchina senza compromessi, ma andando ad analizzarla bene, si nota la sezione video sottodimensionata.

NON fatevi ingannare dal nome: il notebook in esame non è lo stesso testato qualche mese fa.

Sebbene esteticamente sia identico, la "V" presente nella sigla indica che sono state apportate alcune novità. Segnatamente, è il processore l'unica differenza degna di nota, ma non si tratta di un modello solo marginalmente più veloce: è stata infatti montata la punta di diamante di Intel, il velocissimo (nonché costosissimo) QX9300, un quad core dotato di ben 12 MB di cache L2. Questo mostro di potenza è anche la causa principale dell'elevato prezzo del G71, dal momento che da solo costa circa un migliaio di euro.

Per il resto, le caratteristiche sono identiche a quelle del G71 provato sul numero di dicembre: 4 GB di RAM, masterizzatore Blu-ray, un piccolo display che riporta info su batteria, occupazione RAM e via dicendo, e una GPU GeForce 9700m. Anche in questo caso abbiamo due dischi fissi (il taglio però è superiore, e in questa incarnazione si ha ben 1 TB di spazio di archiviazione), un enorme display da 17" con risoluzione di 1920x1200 e il supporto alla tecnologia Express Gate, che permette di accedere a una basilare versione di Linux residente in ROM, che si carica in pochi istanti e permette di navigare, ascoltare musica e svolgere tutte le tipiche funzioni da ufficio. Speravamo che Asus avesse intenzione di migliorare effettivamente le prestazioni del portatile, ma al di là dell'aggiunta di un processore velocissimo, non è stato fatto altro. Un errore a nostro avviso molto grave: se la vecchia versione non brillava per prestazioni ludiche, questa nuova incarnazione non modifica minimamente lo scenario. Certo, se vi dilettate in compiti come l'encoding di filmati, il fotoritocco e il rendering di modelli tridimensionali non potreste chiedere di meglio, ma ai giocatori questo interessa relativamente, e come indica la sigla ROG (Republic of Gamers), il notebook è dedicato a chi ama i videogiochi, non certo ai professionisti della grafica. La GeForce 9700m, a dispetto del nome, è infatti un chip anzianotto, decisamente meno performante di prodotti più recenti come i 9600m e 9600GS. Si tratta di una GPU con appena 32 stream processor, troppo pochi per gestire i giochi recenti, soprattutto se si vuole sfruttare la risoluzione nativa dello schermo, cioè 1920x1200.

"Un prodotto che dal punto di vista delle prestazioni si rivela poco interessante"

Un prodotto peculiare, insomma, che dal punto di vista delle prestazioni si rivela poco interessante, nonostante costi una fortuna. Bizzarro se si pensa che Asus stessa ha recentemente proposto altri portatili (che analizzeremo sui prossimi numeri) decisamente più veloci ed economici.

L'impressione è che il vecchio G71 non abbia avuto un grande successo, e che Asus abbia cercato di correre ai ripari potenziando quanto possibile la CPU senza stravolgere l'architettura, ma i risultati, purtroppo, sono ben lungi dall'essere impressionanti.

Un peccato, perché la macchina è ben curata, dotata di un eccellente display e, sezione video esclusa, incredibilmente potente. Nel caso siate comunque interessati a questo PC, fate attenzione al momento dell'acquisto: è possibile acquistarlo sia con preinstallato Vista 64 bit, sia con Vista 32 bit. In quest'ultimo caso, sarete ovviamente incapaci di sfruttare tutta la RAM installata sulla macchina.

Un portatile spettacolare sotto ogni profilo, ma frenato dalla pessima scelta in fatto di scheda video. Non si riesce a capire cosa ci faccia una GPU tanto vecchia all'interno di un notebook all'insegna del meglio che offre la tecnologia. Fosse almeno economico...

6

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

NETBOOK IBRIDO

Nel tentativo di abbinare i bassi consumi degli SSD alla capienza dei classici hard disk, MSI ha immesso sul mercato il primo netbook "ibrido", ovvero munito di entrambe le tecnologie. Il Wind U115 Hybrid è infatti dotato di unità SSD da 8 o 16 GB, a cui si affianca un hard disk da 2,5 pollici da 120 o 160 GB, che rimane inattivo fino a quando l'utente non necessita dei dati in esso contenuti. Il sistema operativo preinstallato, Windows XP, trova posto sull'SSD, insieme alle applicazioni più utilizzate. Il processore utilizzato è il classico Atom Z530 da 1,6 GHz, affiancato da una delle prime schede madri basate sul chipset US15W, i cui ridotti consumi dovrebbero assicurare una autonomia di 12 ore in presenza di batterie a 6 celle.

TELEFONO DA POLSO

Percorrendo una strada già più volte tentata in passato, LG si appresta a lanciare l'ennesimo cellulare-orologio. Rispetto ai poco fortunati predecessori, il GD910 vanta uno schermo touch screen LCD da 1,43", una connettività HSDPA da 7 Mbit e un sistema di riconoscimento vocale volto a facilitare la consultazione della rubrica. Non mancano il supporto al Bluetooth e la possibilità di riprodurre brani MP3. LG non ha ancora fornito indicazioni

ASUS TRITON 81

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 49

Le due ventole garantiscono un ottimo flusso d'aria pur mantenendo il rumore sotto il livello del fastidio.

SONO tanti gli approcci possibili per realizzare un dissipatore.

Si può puntare sul nobile rame, materiale molto costoso, ma particolarmente efficiente nello smaltire il calore, oppure affidarsi all'alluminio, non altrettanto valido nel condurre il calore, ma abbastanza economico da permettere di realizzare unità di generose dimensioni, con un maggior numero di alette e di conseguenza una maggior superficie colpita dall'aria smossa dalle ventole. È anche possibile miscelare questi due materiali, solitamente sfruttando il rame per la sezione a contatto con la CPU e l'alluminio per il resto dell'unità. Non mancano numerosi approcci anche per quanto riguarda le ventole: certi dissipatori ne includono una sola, alcuni (solitamente i più grossi) ne sono privi, e altre unità sono dotate addirittura di due ventole. È impossibile indicare a priori quale sia la soluzione ideale, e a seconda delle esigenze del giocatore in questione si possono dare differenti consigli: chi predilige il potenziale di overclock preferirà i modelli con più ventole, mentre chi è interessato alla silenziosità di funzionamento sarà attirato dai modelli passivi, possibilmente in rame. Bisogna poi considerare anche la scheda madre sulla quale verrà montata l'unità, e ovviamente anche il case che dovrà contenere il tutto. Asus sembra voler strizzare l'occhio un po' a tutti, con la sua gamma di dissipatori per CPU. Nei precedenti numeri di GMC, abbiamo testato la soluzione passiva, il Triton 75, ottima per gli Home Theater PC, ma incompatibile con alcune schede madri, per lo meno nel caso si opti per moduli di memoria dotati di dissipatore. Il Giant Square ovviava a questo problema, ma solamente i possessori di case enormi (e di schede madri molto robuste, dato il peso dell'unità) potevano pensare di installarlo. Il Triton 81 che analizziamo ora è una perfetta via di mezzo: è abbastanza voluminoso, ma compatibile con qualsiasi scheda madre e RAM, e pur non essendo passivo, il ronzio generato dalle ventole è molto contenuto. Non perché siano modelli particolarmente silenziosi, bensì perché essendo due, è possibile mantenere il regime di rotazione al minimo, pur con la certezza di un deciso flusso d'aria che investe la superficie dissipante. Peccato che sia impossibile controllarle singolarmente: ogni intervento, infatti, si rifletterà su entrambe le unità.

I nostri test hanno evidenziato un discreto comportamento: è in grado di tenere a bada anche le CPU più "roventi", così come di mantenere il ronzio entro limite accettabilissimi. Non ci sono, insomma, difetti degni di nota. Il problema è che non esistono nemmeno particolari pregi: non è l'ideale per gli amanti dell'overclock estremo, né di chi punta al silenzio totale. È piuttosto economico, ma non si posiziona sul gradino più basso della scala. Insomma... un'unità indubbiamente ben realizzata, ma senza infamia né lode.

> "Un'unità indubbiamente ben realizzata, ma senza infamia né lode"

GIOCHI COMPUTER

Un dissipatore abbastanza silenzioso, compatibile con tutti i socket e molto efficiente. Non ha alcun difetto, ma di contro, non si eleva al di sopra della media di queste periferiche.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

riguardanti il prezzo del versatile oggetto da polso.

55 NANOMETRI

Finalmente, anche le GPU di casa NVIDIA possono godere del processo produttivo a 55 nm, allineandosi agli ultimi Radeon. I rinnovati GT200b sono alla base della potente GTX 295 a doppia GPU, ma degne di nota sono anche le GTX 285 (con processore a 648 MHz) e le GTX 260 con 216 stream processor, spinte da molti produttori ben al di sopra delle frequenze di riferimento dettate da NVIDIA. La EVGA Superclock, per esempio, monta una GPU da 626 MHz e shader da 1350 MHz, abbinati a 1 GB di DDR3 a 2,1 GHz. Intanto, fervono già i lavori riguardanti la produzione a 40 nm, che potrebbe trovare posto nelle GeForce di fascia bassa entro la prima metà del 2009, destinate a fare da apripista alle GPU GT300 di classe DX11, attese per novembre.

LIQUIDO FACILE

CoolIT ha presentato un sistema di raffreddamento a liquido che ha nella facilità di installazione il suo punto di forza. Il waterblock del Domino ALC, installabile sui socket 775, 1366 e AM2, è collegato a un radiatore comprensivo di pompa e ventola da 120 mm posizionabile nella parte posteriore del case. La gestione delle temperature è affidata a un piccolo display LCD tramite il quale l'utente può scegliere tra varie modalità operative, volte

ASUS XONAR HDAV 1.3 DELUXE

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 299

IL colosso Asus ha festeggiato alla grande i risultati finanziari dello scorso anno, che si è concluso con un deciso incremento del fatturato, merito principalmente dell'incredibile successo degli EEE PC, gli economicissimi subnotebook.

Fortunatamente, l'azienda non dimentica i settori più di nicchia, come quello dei giocatori o degli appassionati di Home Theater, tanto che lo scorso anno abbiamo testato le prime schede audio "videoludiche" realizzate dall'azienda, che si sono rivelate ottimi prodotti. Abbiamo finalmente fra le mani l'ultima proposta dell'azienda, che sulla carta è in grado di coniugare le esigenze di audiofili, appassionati di home theater e addirittura giocatori. Questa Xonar non differisce molto dai precedenti modelli, ed è basata sul medesimo processore AV200 (che è una versione leggermente modificata del noto Oxygen HD CMI8788 di C-Media), sugli stessi DAC (gli ottimi Burr Brown PCM1796, utilizzati anche su preamplificatori e lettori CD hi-end dal costo di migliaia di euro), e sugli stessi OpAmp (gli ormai famosi LM4562 di National Semiconductor). Gli OpAmp sono su zoccolo, e volendo è possibile sostituirli con altri modelli per ottenere un timbro leggermente differente, ma personalmente, riteniamo che quelli attualmente installati siano i migliori presenti sul mercato.

> "È fondamentale utilizzare il programma ArcSoft Media Theater, incluso nella confezione"

Sin qui, la scheda è identica alle precedenti Xonar, compreso il supporto per la tecnologia DS3D che consente di convertire le chiamate OpenAL e EAX in altre compatibili con il processore AV200, garantendo quindi la compatibilità con i tanti giochi che supportano tali API, anche sotto Vista. Ci vuol poco a capire però che non mancano modifiche importanti, come la presenza di ben due porte HDMI. Una serve per ricevere il segnale video dalla propria VGA, il secondo serve per inviarlo, con l'aggiunta dell'audio, a un sintoamplificatore compatibile. Inutile dire che è compatibile coi nuovi formati audio in alta definizione, quelli utilizzati nei recenti Blu-ray, come Dolby True HD e DTS HD Master Audio. È necessario precisare che per poterli sfruttare, è fondamentale utilizzare il programma ArcSoft Media Theater (incluso nella confezione), che è allo stato attuale l'unico che supporta nativamente tali formati (PowerDVD, infatti, effettua un resampling a 48 KHz, vanificando in parte i vantaggi dell'audio non compresso a 24/96 tipici dei due formati). Chi non dispone di un sintoamplificatore con supporto HDMI 1.3 non deve però considerare inutile questa scheda. È anche possibile lasciar decodificare alla Xonar la colonna sonora, e poi inviarla alle uscite analogiche presenti sulla piccola schedina figlia e di conseguenza collegarle direttamente a un sistema di casse amplificate.

Dai nostri test, è emerso un ottimo comportamento della scheda in questione, che se la cava alla grande sia nei giochi sia nella gestione delle colonne sonore dei Blu-ray attraverso le uscite analogiche (ovviamente, usando quella digitale, eventuali problemi sono da ricondurre al sintoamplificatore). Abbiamo apprezzato anche la presenza del chip Asus Splendid, il cui scopo è quello di migliorare le immagini provenienti dall'interfaccia HDMI, per quanto a nostro avviso sia utile solamente in rari casi, nei quali tuttavia abbiamo preferito sfruttare le possibilità della nostra Radeon della serie 4000 piuttosto che quelle del chip della Xonar.

Interessante la dotazione, che oltre al già citato software, include tutti gli adattatori necessari e un prezioso cavo HDMI.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Oltre alla scheda PCI-Express (nell'immagine), è presente un piccolo modulo contenente le fondamentali uscite analogiche.

La scheda audio più completa sul mercato, capace di digerire qualsiasi formato sonoro in alta o bassa definizione e di gestirlo con eccellente qualità. Il prezzo di circa 300 euro non è certo basso, ma considerati i DAC e gli OpAmp utilizzati, appare quasi conveniente. **9**

al raggiungimento del silenzio o dell'overclock. Il kit consuma meno di 8 Watt e viene venduto, negli USA, al prezzo di 79 dollari.

SAPPHIRE ATOMICA

Chi apprezza la velocità offerta da due GPU R700, ma non il rumore prodotto dal dissipatore standard di ATI, troverà certamente interessante la nuova ammiraglia di casa Sapphire: la Atomic HD 4870 X2 monta, infatti, un sistema di raffreddamento a liquido composto da una piccola pompa e un radiatore sormontato da una silenziosa ventola da 80 mm. Le frequenze di funzionamento della VGA sono allineate a quelle delle altre 4870 X2, ma la Atomic si distingue grazie a una confezione particolarmente lussuosa, composta da una valigetta in alluminio in cui trovano posto anche gli ultimi driver, contenuti in una pen drive USB. Il prezzo di tanto sfarzo è di poco superiore ai 600 euro.

TASTI PROGRAMMABILI

La gamma di periferiche da gioco di Logitech si è arricchita di un nuovo esponente: il G13 è un tastierino USB composto da 25 tasti programmabili, design ergonomico

ANTEC TWELVE HUNDRED

- **Produttore:** Antec
- **Distributore:** Antec
- **Internet:** www.antec.com
- **Prezzo:** € 180

RISPETTO a qualche anno fa, il calore sprigionato dalle componenti dei PC non è più un problema di difficile soluzione.

Diciamo che da quando i vecchi Pentium4 sono stati mandati in pensione, le attuali CPU riescono a mantenersi su temperature umane, così come le schede video, escludendo forse qualche modello di fascia elevata (come le GeForce 9800GX2). Merito della riduzione dei processi produttivi, dell'abbandono della corsa ai GHz a favore di una maggior efficienza dell'architettura, nonché degli innovativi sistemi di risparmio energetico introdotti dai vari produttori, che riducono la frequenza dei chip quando questi non stanno macinando dati. Ciononostante, le dimensioni dei case non si sono rimpicciolite più di tanto, non nel caso dei PC dedicati ai giocatori. Forse perché si parte dal presupposto che queste persone si dilettino con l'overclock, ma il motivo principale è la dimensione delle attuali schede video, che possono arrivare a ben 30 centimetri di lunghezza, e di conseguenza non entrano nella maggior parte dei case di tipo middle tower (e nemmeno in certi tower, per inciso). Non stupisce quindi che i produttori più attenti non abbiano eliminato dal listino i modelli più voluminosi e, anzi, ne hanno aggiunti altri a catalogo. Come questo Twelve Hundred (scritto proprio in lettere, non è un errore), che è veramente spazioso e capace di soddisfare le esigenze di chi pretende un computer superaccessoriato, completo magari di sistema di raffreddamento a liquido.

Ciò che più colpisce di questo modello è la spaventosa quantità di ventole installate: ne abbiamo due da 12 cm sul posteriore, tre (sempre da 12 cm) sul frontale e infine un enorme modello da 25 cm sulla parte superiore. Considerato che l'alimentatore può essere posizionato solamente alla base del case, la scelta si rivela vincente, dal momento che tutte le componenti più calde, regolatori di tensione della motherboard, CPU e VGA, sono investite interamente dal generoso flusso d'aria.

Temevamo di sentire un baccano infernale non appena accesa la macchina, e le nostre previsioni non si sono rivelate errate: vero che all'interno è quasi possibile rinfrescarci la birra, ma il rumore era troppo fastidioso rispetto ai nostri standard. Dopo un'occhiata più attenta, abbiamo realizzato che sul lato posteriore sono presenti alcuni piccoli interruttori che permettono di variare il regime di rotazioni delle varie ventole (i selettori sono a tre velocità, e permettono di controllare separatamente le ventole anteriori, quelle posteriori e quella superiore), e impostandoli al minimo, le nostre orecchie hanno ringraziato parecchio. Il tutto senza influire sensibilmente sulle temperature, che salivano solo di pochi gradi rispetto a prima.

Il case di Antec, insomma, è molto efficiente e configurabile sotto questo profilo. Non sono però le sue uniche qualità. È per esempio possibile installare ben nove dischi fissi (ogni gruppo di tre ha la sua ventolina dedicata), un sistema a liquido esterno (sono presenti i fori per i tubi), e non richiede alcuno strumento per essere assemblato. Non mancano alcune chicche, come la paratia laterale trasparente e anch'essa dotata di piccola ventola all'altezza della GPU, nonché la presenza di quattro supporti smorzanti su cui poggiare l'alimentatore, che si rivelano fondamentali per evitare che la PSU trasferisca le vibrazioni della sua ventola (fra le più rumorose all'interno del PC) al resto della struttura.

> "È presente una generosa ventola da 25 cm sul lato superiore"

Anche questo esemplare non vincerà alcun premio per l'eleganza, ma l'efficienza è ai massimi livelli.

Bello grosso e funzionale. Certo, non è il case che vorreste nel salotto buono, vicino alla TV, ma se non vi interessa l'estetica, è sicuramente un modello da tenere d'occhio. Il prezzo è sì elevato, ma allineato alle soluzioni di pari qualità di altri produttori.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

comprensivo di poggiapolso e un joystick analogico controllabile con il pollice. La creazione delle macro è facilitata dalla presenza di un display LCD da 160x43 pollici retroilluminato (quindi visibile anche al buio) e una memoria interna in cui è possibile salvare 5 diversi profili. La periferica, in vendita al costo di 89 euro, include già dei profili dedicati a titoli quali *World of Warcraft*, *Il Signore degli Anelli Online* e *Call of Duty 4*.

SSD IN RAID

A-Data, azienda nota soprattutto per la produzione di memorie DDR, ha annunciato un involucro per unità SSD contraddistinto dalla sigla XPG (Xtreme Performance Gear). Nello spazio di un classico hard disk da 3,5 pollici, la soluzione di A-Data può accogliere due dischi SSD da 2,5 pollici e configurarli in modalità RAID 0, 1 o JBOD. In pratica, una volta inserito nel case e collegato a una porta SATA, l'involucro somma la capacità e la velocità delle due unità (se viene scelto il RAID 0) risolvendo i problemi di capienza degli SSD anche in presenza di schede madri economiche, prive di supporto al RAID. Lo stesso stratagemma è stato sfruttato da OCZ nelle nuove unità APEX, probabilmente per soddisfare i sempre più utenti impegnati a produrre PC completamente silenziosi.

ZOTAC NITRO

- **Produttore:** Zotac
- **Distributore:** Zotac
- **Internet:** www.zotac.com
- **Prezzo:** € 69

ZOTAC si è affacciata solo di recente sul mercato, eppure è riuscita da subito a farsi notare fra i tantissimi produttori di schede video con chip NVIDIA.

Merito delle sue schede AMP!, basate su GPU overcloccate di fabbrica e solitamente vendute a prezzi solo marginalmente superiori rispetto alle sorelle funzionanti a frequenze standard. Nel suo listino ci sono quasi solo schede video, fatta eccezione per una motherboard (dedicata più agli appassionati di HTPC che ai giocatori) e un misterioso accessorio chiamato Nitro, oggetto di questo test.

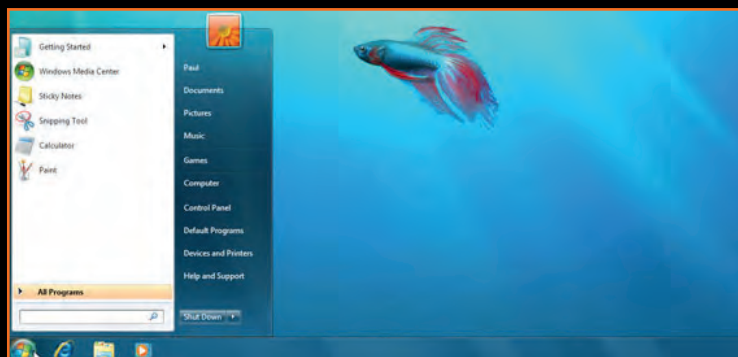
Si tratta di un piccolo display VFD, dotato solamente di una presa USB e tre minuscoli tastini. La sua funzione è quella di tenere costantemente d'occhio il sottosistema grafico, indicando in tempo reale la frequenza di core, RAM e anche degli shader. Ovviamente, non poteva mancare un indicatore (simile a un tachimetro) della temperatura di core e RAM, in modo da avere sempre sott'occhio le prestazioni del sistema, e di non avere brutte sorprese a causa delle temperature troppo elevate. I tre tasti consentono di riportare velocemente la GPU ai valori di default, nonché di caricare i vari profili che avrete preimpostato tramite il programma incluso nella confezione. Potremmo definirlo uno strumento di overclock per utenti pigri o poco esperti in tale pratica, ma risulta anche utile agli smanettoni più accaniti, principalmente perché permette di tenere d'occhio (e all'occorrenza di variare in tempo reale) i parametri di funzionamento della GPU. Si rivela utile soprattutto durante le lunghe sessioni di gioco, quando ogni componente del PC è spinta al limite, permettendo di capire al volo se l'overclock effettuato è gestibile oppure rischia di creare blocchi di sistema a causa dell'innalzamento esagerato delle temperature. In tali situazioni, basta la pressione di un tasto per abbassare le frequenze di lavoro e scongiurare un possibile crash del sistema.

■ Il piccolo display è anche piacevole da vedere, nonostante i colori molto accesi.

> "Manca il supporto per schede non prodotte da Zotac"

Potrebbe rivelarsi la soluzione ideale per qualsiasi appassionato di hardware, ma il suo supporto è limitato alle schede video GeForce prodotte da Zotac. Niente supporto per le schede ATI, quindi, ma soprattutto niente supporto per schede GeForce prodotte da altri partner di NVIDIA. Il prezzo, a nostro avviso, è leggermente elevato, ma bisogna ammettere che i display VFD non sono ancora particolarmente economici.

Non è uno strumento indispensabile, ma sicuramente fa comodo avere sempre sott'occhio i parametri di funzionamento della GPU, per non parlare della possibilità di modificarli in tempo reale. Gli smanettoni ne andranno matti.

7

BETA PROMETTENTE

Microsoft ha già reso disponibile al pubblico la prima beta di Windows 7. Chi ha provato questa versione preliminare, destinata ai sistemi a 32 bit, ha rilevato una buona stabilità complessiva, riuscendo a eseguire gran parte dei giochi attualmente in commercio grazie alla compatibilità con i driver sviluppati per Vista. Un noto sito di analisi del software ha effettuato anche dei benchmark sintetici, scoprendo che 7 sembra essere più reattivo non solo di Vista, ma anche di XP, in fase di avvio del sistema e dei programmi, nonché durante la gestione e lo spostamento dei file.

CREATIVE MISTERIOSA

Dietro l'enigmatico nome di Zii si nasconde una tecnologia di Creative definita dall'azienda come "rivoluzionaria". Il colosso di Singapore ha rivelato che si

EMINENT SHAREBOX

- **Produttore:** Eminent
- **Distributore:** Eminent
- **Internet:** www.eminent-online.com
- **Prezzo:** € 119

ORMAI, in ogni famiglia ci sono parecchi dispositivi in grado di accedere alla rete. Parliamo di computer, ovviamente, ma anche di console di ultima generazione, cellulari, iPod, lettori video e via dicendo. Con così tanti strumenti connessi, inizia a farsi sentire pesantemente l'esigenza di una periferica di archiviazione di massa da infilare nella LAN casalinga, che rimanga sempre accesa in modo da accedere velocemente a tutti i file di utilizzo comune, come musica, immagini, film ed eventualmente documenti. A tal proposito, è sicuramente possibile recuperare un vecchio computer dalla soffitta, installarci una semplice distribuzione di Linux e trasformarlo in pochi istanti in un NAS (Network Attached Storage, un hard disk di rete), ma tale soluzione non è sempre l'ideale: non tutti hanno la voglia e il tempo di configurare il sistema operativo alle proprie esigenze, né hanno a disposizione lo spazio per infilare un ulteriore PC in un angolo della casa. Senza considerare la questione del risparmio energetico, visto che un PC anzianotto richiede abbastanza energia per funzionare. Molto meglio gli scatolotti ad hoc, che hanno il vantaggio di consumare poco, di essere pronti all'utilizzo in pochissimi istanti e soprattutto di essere piuttosto economici. La soluzione di Eminent è una delle più economiche che abbiamo scovato e ha il vantaggio di poter funzionare sia con i vecchi dischi fissi EIDE, sia coi recenti SATA (l'hard disk, come in tutte queste periferiche, non è incluso nella confezione). È compatibile coi principali protocolli di rete (TCP/IP, Samba, Windows Networking e via dicendo), e include anche la circuiteria necessaria per svolgere le funzioni di client bittorrent e server iTunes, oltre che di print server. A tal proposito, è disponibile una presa USB dedicata interamente alla stampante. Ne è disponibile anche una seconda, compatibile con lo standard USB 2.0, alla quale collegare un hard disk esterno per i fondamentali backup.

Una volta aperta la scatola, basterà collegarci il disco fisso, chiuderla e collegarla all'alimentazione e alla rete per avere il server funzionante. Tramite l'interfaccia Web, potrete configurare tutti i parametri del caso, e poi potrete completamente dimenticarvi della sua esistenza, limitandovi ad accedere ai dati che contiene in maniera trasparente. Non è l'unità più avanzata del mondo, e quindi non supporta configurazioni RAID, né connessioni Wi-Fi, ma considerato il prezzo, funziona alla grande, e ci sentiamo di consigliarla a chiunque necessiti di un piccolo NAS e voglia investire il meno possibile dal punto di vista economico.

L'unico vero limite è costituito dal mancato supporto al protocollo Gigabit Ethernet, che rende parecchio difficoltoso lo streaming di materiale HD. Se avete solo musica e file video, però, offre tutto quello che vi può servire, e ha il vantaggio di gestire i vostri download via bittorrent anche a computer spento, tutto a vantaggio della bolletta della luce.

GIOCHI COMPUTER

Il piccolo display offre alcune vitali informazioni sullo stato dell'unità.

"L'unico vero limite è costituito dal mancato supporto al protocollo Gigabit Ethernet"

Non è il NAS più avanzato sul mercato, ma svolge bene il suo lavoro e costa molto poco, oltre a includere alcune funzioni aggiuntive che non fanno mai male. Peccato per la scheda di rete che supporta solamente gli standard 10/100.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

tratterebbe del primo esempio di "StemCell computing", ovvero di un chip in grado di emulare il sistema di riproduzione delle cellule organiche. Come questa capacità si rifletta in utile potenza di calcolo, compatibile con i tipici prodotti audio di Creative, rimane però ancora un mistero. Sul prossimo numero di GMC, approfondiremo l'argomento. La presentazione del prodotto si è tenuta al CES di Las Vegas.

TUTTO IN UNA TASTIERA

Dopo il successo dei netbook EEEPC, Asus continua a spingere nella stessa direzione: computer sempre più piccoli e privi di cavi. Al CES è stata annunciata la EEE Keyboard: una piacevole tastiera dal peso inferiore al chilo e contenente quanto serve: una CPU Atom N270, 1 GB di RAM, un disco SSD, il supporto a tutti i protocolli wireless e un piccolo trasmettitore HDMI senza fili. Non solo non dovrete connetterla allo schermo, ma nemmeno alla corrente, dato che può anche funzionare a batterie. Per metterci le mani sopra, bisognerà probabilmente aspettare il prossimo settembre.

PER VERI FANATICI

Fanatec ha annunciato, per febbraio, la disponibilità del nuovo volante Porsche 922 GT3 RS, che dovrebbe fare la felicità di tutti gli appassionati di guida virtuale. Tre motori per il force feedback, 900 gradi di rotazione e pedaliera in alluminio con load cell, in grado di supportare anche la vibrazione del pedale. Sulla carta, il Porsche 922 GT3 RS è in grado di competere con il punto di riferimento attuale, il G25 di Logitech, ma per potervelo garantire, preferiamo aspettare di testarlo a dovere. Sicuramente, è un prodotto da tenere d'occhio.
Per informazioni: **www.fanatec.de**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

F305

Produttore: Sony Ericsson
Internet: http://www.sonyericsson.com
Prezzo: € 139

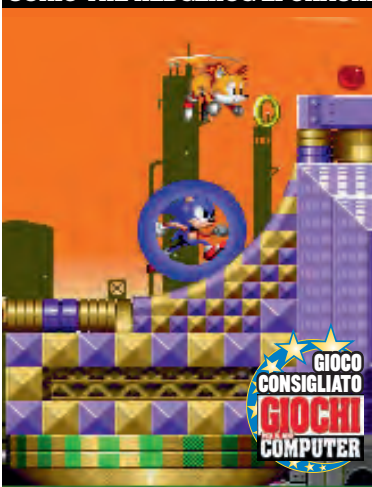
NE avevamo preannunciato l'uscita, su queste stesse pagine, qualche numero fa. Oggi, finalmente, siamo riusciti a mettere le mani sul nuovo F305, capostipite di una linea di telefonini esplicitamente disegnati per il gioco: la serie "F" (per "Fun", divertimento), evidente risposta di Sony Ericsson a N-Gage di Nokia.

Ciò che balza immediatamente all'occhio è la filosofia costruttiva e commerciale scelta da Sony Ericsson per combattere N-Gage sul suo stesso campo. Mentre i telefoni N-Gage fanno parte di una serie esclusiva (la serie "N") di smartphone di fascia alta, precludendone forzatamente l'accesso alle fasce più giovani, Sony Ericsson ha scelto di produrre un cellulare a basso prezzo, concentrandosi sulla tecnologia dedicata al gioco, come l'eccellente e sensibile accelerometro incorporato, impiegato intelligentemente in moltissimi giochi in dotazione. In dotazione, perché questo telefono, che costa solo 139 euro, ha già precaricata un'incredibile libreria di 61 giochi, 11 presenti nella memoria interna e altri 50 sulla scheda Memory Stick Micro da 512 MB inclusa nella confezione di vendita.

Da un punto di vista squisitamente tecnico, l'F305 si presenta come un ottimo e robusto slide-phone, leggero, ergonomico, elegante e compatto. Il telefono è compatibile solo con le reti GSM (precludendone l'uso, per esempio, ai clienti di 3), ed è disponibile in due colori: bianco e nero. Ottimo il display da 2 pollici a 262.000 colori. Il tastierino numerico celato dallo slide non è il massimo (è a banda unica, senza soluzione di continuità), ma in questo caso non è un problema perché il mini-joystick e i tasti dedicati sono comodi, precisi ed affidabili. Una nota di merito anche per l'autonomia di quest'ottimo telefono che, a piena carica e in modalità d'uso standard, raggiunge senza problemi i due giorni.

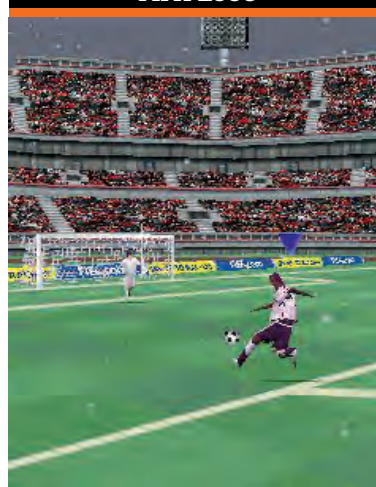
Un ottimo prodotto, specificamente realizzato per il gaming. Finalmente a un prezzo ragionevole. — **8**

- Ottima autonomia
- Ottimo rapporto qualità/prezzo
- Tastierino numerico mediocre
- Dotazione un po' scarsa

Provato
SONIC THE HEDGEHOG 2: CRASH!

Icona di un'intera generazione di videogiocatori, Sonic ha rappresentato per anni la nemesi di Mario, la risposta di Sega al popolare personaggio di Nintendo: "Sonic il Porcospino" esordisce su Sega Mega Drive nel 1991. Il gioco riscuote subito un enorme successo al punto che, esattamente un anno dopo, vede la luce il seguito ufficiale, sempre per Mega Drive, in cui fa il suo debutto "Tails", una buffa volpe a due code. *Sonic The Hedgehog 2* di GLU è la conversione per telefonino, fedele, accurata ed entusiasmante, di quel titolo leggendario. Così come già per il primo *Sonic*, GLU ha pensato bene di "spezzare" il gioco e i suoi livelli in due episodi consecutivi. La prima puntata, *Sonic The Hedgehog 2: Dash!*, è uscita ad aprile di quest'anno. Oggi la mini-serie si conclude con *Sonic The Hedgehog 2: Crash!* GLU ha fatto sì che sia possibile utilizzare i salvataggi di gioco di *Dash!* come punto di partenza per *Crash!*, in modo da offrire un'unica avventura senza soluzione di continuità.

- Produttore: **GLU**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N81**
- Internet: **www.glu.com**

Eccellente conversione. Gli amanti del retrogaming e del porcospino blu ne andranno pazzi. — **8½**

Provato
FIFA 2009

A dispetto delle critiche che si leggono e che, talvolta, sono apparse su queste stesse pagine, N-Gage è un'eccellente piattaforma di gioco. È pertanto assolutamente naturale nutrire delle elevate aspettative nei confronti dei giochi sviluppati per i telefoni della serie. Visto con quest'ottica, *FIFA 08* di EA era un gioco mediocre, la grafica non convinceva e, soprattutto, il sistema di controllo era farraginoso. *FIFA 09* ha migliorato notevolmente sotto questi aspetti: il nuovo motore grafico poligonale è realistico e dettagliato mentre il sistema di controllo, ora, si basa solo su due pulsanti, molto più semplici da gestire. Tuttavia, qualcosa ancora non quadra. Il problema è l'Intelligenza Artificiale dei giocatori. Se, ad esempio, una palla finisce a fondo campo ma è ancora giocabile i calciatori si avvicinano e cominciano a fare una sorta di assurdo balletto, senza mai prenderne il possesso, per non parlare di quello che accade ogni volta che, in difesa, si cerca di cambiare giocatore: una vera lotteria!

- Produttore: **EA Sports**
- Prezzo: **€ 10**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Internet: **www.n-gage.com**

Non è un gioco di calcio pessimo, anzi, può risultare divertente. Ma da N-Gage è lecito aspettarsi di più! — **6**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

A VOLTE RITORNANO

Ne avevamo parlato un paio d'anni fa, descrivendolo come un progetto promettente ed interessante, poi a causa del fallimento della società che lo stava sviluppando, è finito tutto nel dimenticatoio. Sembra però che il Gizmondo, la bizzarra console portatile con GPS incorporato e dotata di connettività GSM, stia per rinascere. A darne l'annuncio è il vecchio produttore esecutivo Carl Freer che, in un'intervista ad un settimanale svedese, ha dichiarato di aver stretto una partnership con la società britannica Plextek (specializzata nella produzione di autovelox!). Il nuovo Gizmondo avrà, pare, un nuovo display in formato widescreen. Staremo a vedere...

LA NUOVA STAGIONE N-GAGE

Se Sony Ericsson lancia una nuova linea di cellulari da gioco, Nokia non sta a guardare e propone un line-up di titoli N-gage, per la nuova stagione, davvero impressionante. Tra le novità più interessanti e degne di nota, ci piace segnalare *Resident Evil Degeneration* di Capcom, ispirato all'omonima pellicola di Sony Pictures, in cui un gruppo di zombi inferociti invade l'aeroporto della città americana di Herbertville. Strabiliante anche il nuovissimo *Metal Gear Solid Mobile* di Konami, il gioco con il miglior motore grafico 3D visto su N-Gage sinora, un titolo che ricorda straordinariamente il primo, pionieristico capitolo per PlayStation del 1998, ma con una grafica decisamente migliorata. Quando leggerete queste pagine, entrambi i titoli dovrebbero essere già disponibili sul portale N-Gage. A presto la recensione completa.

Il Sistema GIUSTO

I tre Sistemi godono di un leggero ritocco dei prezzi verso il basso, ma vedono i componenti immutati rispetto al mese scorso. Tanta immobilità è prodotta da un ritardo dei Phenom II, il cui arrivo potrebbe influenzare la natura della configurazione più economica a partire dal prossimo numero.

CENTRALIZZAZIONE SPINTA

Con sgradevole ritardo rispetto alla vittoria sul formato HD-DVD, il prezzo dei masterizzatori Blu-ray sta finalmente iniziando a scendere. In queste pagine suggeriamo tre modelli di lettori e masterizzatori in grado di sfruttare i capienti dischi da 25 e 50 GB. La compatibilità di tutte le VGA e i monitor con lo standard HDCP, e la comparsa delle prime schede audio capaci di riprodurre le tracce Dolby TrueHD e DTS Master Audio sottolineano come i PC da gioco abbiano le carte in regola per sostituire molte delle apparecchiature Hi-Fi e Home Theater della casa. La risposta alla recessione economica non consiste nel privarsi delle ultime leccornie di Hollywood, ma nell'utilizzare intelligentemente i PC desktop, che possono riprodurre "Iron Man" sul televisore al plasma di casa mentre un altro componente della famiglia è impegnato in una battaglia di *Red Alert 3*.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 965 Extreme € 1.000**
Socket 1366 – 3,2 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 1 QPI 6,4 Gt/s – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 280**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

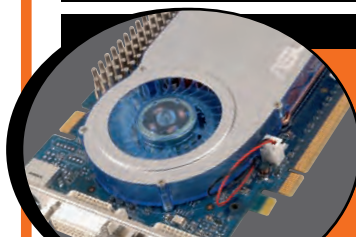
■ **SISTEMA BASE: Core 2 E8400 € 130**
Socket 775 – 3,00 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

Al più veloce esponente dell'ultima generazione Intel spetta il compito di animare il Sistema ideale, dotato di 8 core virtuali e un triplo canale verso la RAM. La configurazione media non è di molto inferiore quanto a versatilità, vantando 4 core e un ampio quantitativo di cache L2. Il sistema più economico riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti gli ultimi motori 3D.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon 4870 X2 € 440**
750 MHz core – 2 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 512 bit (2x256) – 1600 (800x2) shader 4.1

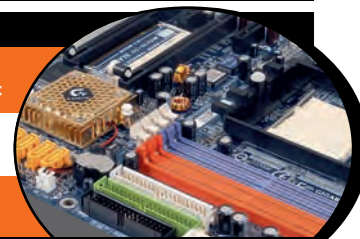
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 270**
750 MHz core – 1024 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 140**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

Due GPU operanti sulla medesima scheda, caratterizzata anche da 2 GB di GDDR5, animano le prestazioni 3D del Sistema ideale, che può permettersi di eseguire tutti gli ultimi giochi alle più alte risoluzioni. I Radeon delle configurazioni più economiche non sono comunque da meno: supportano tutti i più recenti effetti di rendering e risultano adeguati alle risoluzioni dei pannelli da 22 e 24 pollici.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: EVGA X58 € 350**
Intel X58 – socket 1366 – 6 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70**
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

La EVGA del Sistema ideale è un vero e proprio portento di versatilità, assicurando il perfetto funzionamento delle configurazioni CrossFire e SLI a tre schede e integrando tutte le funzionalità amate dagli overclocker. La modalità CrossFire è supportata anche dalla piattaforma del Sistema medio, pur se nella modalità 8x, mentre la scheda di AsRock si limita ad assicurare il perfetto funzionamento di tutti i più recenti Core 2.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Corsair PC3-12800 XMS3 € 310**
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1600 MHz – 1,65V

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ PC2-8500 € 90**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 1066 MHz – 2.1V

■ **SISTEMA BASE: 2 GB Geil Ultra CL4 € 45**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,2v – Dissipatore Metallico

Il Sistema ideale vanta una tripletta di DDR3 capace di raggiungere i 1.666 MHz e di assecondare l'overclock e la fame di dati del più veloce Core I7. I moduli del Sistema medio sono leggermente più lenti e complessivamente meno capienti, ma ben si adattano alle caratteristiche dei Core 2 quad. I 2 GB della configurazione più economica si adattano meglio a XP, che a Windows Vista.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 300**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

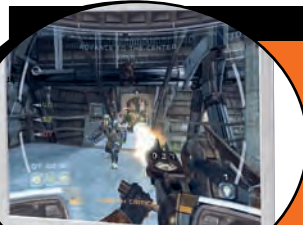
■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung SM 2253BW € 200**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140**
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 420**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate DiamondMax 22 750 GB GB € 100**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 60**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.048	€ 1.590	€ 815
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

RAGGIO STANDARD

A un anno di distanza dalla vittoria del formato Blu-ray, le unità capaci di sfruttare i supporti ottici da 50 GB stanno finalmente raggiungendo prezzi abbordabili. Ecco tre modelli interessanti:

LG BE06LU10
€ 250

Un elegante modello esterno collegabile tramite USB e capace di scrivere sui supporti dual layer da 50 GB alla velocità di 6x. Completano il tutto la compatibilità con gli HD-DVD e il supporto a LightScribe.
http://it.lge.comhttp://it.lge.com

LG GGW-H20L
€ 160

La versione interna del precedente masterizzatore LG utilizza l'interfaccia SATA, capace di coadiuvare ancora più efficacemente la scrittura 6x, raggiugibile anche utilizzando supporti certificati per il 4x.
http://it.lge.com

LiteOn DH-401S
€ 65

Un lettore di Blu-ray e DVD, munito di interfaccia SATA e proposto a un prezzo concorrenziale. Per chi non ha bisogno di salvare grandi quantità di dati, ma ama utilizzare l'HTPC per la riproduzione di film in HD.
www.liteonit.eu

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

PORTA PAZIENZA

L'arrivo di *Grand Theft Auto IV* su PC ha portato più malcontento che felicità agli amanti della nostra piattaforma, scontratisi con una discreta quantità di bug e prestazioni deludenti. Le partite dei possessori di Radeon 4870X2, interrotte per carenza di memoria video, indicano che la pubblicazione del gioco è stata sicuramente affrettata da Rockstar, attualmente al lavoro su una fondamentale patch. Non rimane che pazientare attendendo l'arrivo di un codice più maturo, soprattutto perché il gioco ha tutte le carte in regola per essere considerato un vero e proprio capolavoro.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

GTA IV è capace di mettere a dura prova i PC più potenti, ma Rockstar è impegnata nello sviluppo di patch pensate per l'hardware meno recente.

GRAND THEFT ERROR

Ho comprato *Grand Theft Auto IV* e ho proceduto a installare Windows Live e Rockstar Social Forum, per essere poi ringraziato con l'errore fatale WS10. Possiedo un PC piuttosto potente, composto da un quad core a 2,4 GHz, una GeForce 8800 GTX e da 2 GB di RAM, che diventeranno presto 4. Cosa posso fare per poter almeno osservare una schermata del gioco?

Aleksey

Sembra che l'ultimo episodio della saga di *GTA* abbia procurato un consistente numero di grattacapi ai nostri lettori. Il tuo problema è tra quelli risolti nella patch pubblicata da Rockstar legata alla distribuzione Live e disponibile anche all'indirizzo **www.rockstargames.com/support/IV/PC/GFWLupdate**. Se l'errore dovesse ripresentarsi installa la versione 3.5 del .NET Framework per Vista e XP, scaricandola dal sito **http://tinyurl.com/5cth7a.** Chi incappa nell'errore MMA10 deve invece sacrificare solo la sezione multiplayer del gioco, uscendo dal Rockstar Social Club per il tempo necessario a far sì che la software house americana produca un'ulteriore, benefica, patch. I difetti grafici prodotti dalle GeForce 7000 in abbinamento ai ForceWare 180.48 possono essere invece aggirati utilizzando la versione 180.84 dei driver, ospitata all'indirizzo **www.nzone.com/object/nzone_gtaiv_downloads.html**. Sia ATI, sia NVIDIA dovrebbero, nel momento in cui leggi queste righe, avere pubblicato dei driver in grado di migliorare sensibilmente le prestazioni del gioco sui Radeon 4000 e sulle GeForce 200, in ogni caso il gioco rimane altamente sconsigliato ai possessori di CPU single core munite di HyperThreading, come le richieste minime, elencati un Core 2 a 1,8 GHz, ben sottolineano. Rockstar, per fermare il malcontento di chi si è ritrovato davanti a un motore decisamente indigesto ha sottolineato l'intenzione di supportare febbrilmente il suo titolo, promettendo delle patch in grado di aumentare la compatibilità con i pad diversi da quello Microsoft, ridurre il quantitativo di RAM utilizzata, eliminare le anomalie sonore e perfino migliorare la resa visiva dei filmati creati dagli utenti.

MONTAGNA DI WATT

Ho acquistato una scheda madre Biostar GF8200 M2+ e un Phenom 9950 per tentare di sfruttare appieno la mia GeForce 9800GT+, ma la nuova CPU non vuole saperne di funzionare. Se installo il mio

Girerà sul mio PC?

L'indice delle prestazioni di Windows Vista non ha avuto il seguito che sperava sulle confezioni dei giochi, che ancora oggi elencano delle lunghe liste riguardanti le minime richieste hardware. Di conseguenza, ancora nel 2009, chi non mastica quotidianamente sigle e modelli di GPU e CPU si trova costretto a dover incrociare le dita in fase di acquisto degli ultimi titoli. Tra i tanti siti capaci di verificare automaticamente il PC dell'utente, l'americano Can You Run It (**www.systemrequirementslab.com/referrer/srtest**) è uno dei più efficienti: dopo aver installato un minuscolo controllo ActiveX all'interno di Internet Explorer scandaglia il sistema rilevando componenti e driver, confrontandoli poi con le richieste minime e consigliate di un elenco di giochi sempre ben aggiornato. La comparazione è particolarmente attenta, evitando di cadere nelle trappole dei Pentium 4 e dei Pentium da 3,4 e 3,6 GHz, che vengono valutati come meno efficienti degli Athlon X2 e dei Core 2 di frequenza inferiore. Anche il Game-o-Meter di FutureMark (**www.yougamers.com/gameometer**) svolge la stessa funzione, arrivando a consigliare delle richieste minime più realistiche di quelle espresse dalle software house e funzionando, grazie a Java, anche con Firefox.

vecchio Athlon 3500+ il sistema si avvia correttamente, mentre con il Phenom non compare nulla sullo schermo. Ho già aggiornato il BIOS all'ultima versione disponibile.

Fedel1ty

Oltre che dal BIOS e dal chipset, la compatibilità tra una motherboard e una specifica CPU è determinata anche dai consumi del processore, che devono essere supportati dalla circuiteria di alimentazione del socket. La tua Biostar utilizza un chipset piuttosto recente (i componenti dietro la GeForce 8200 sono quelli dell'nForce 730a) in teoria in grado di funzionare perfettamente con tutti i Phenom, ma i 140W richiesti dal Phenom 9950 risultano soverchianti per la scheda, che non può spingersi oltre i 95W. Di conseguenza, in attesa dei Phenom II, la CPU di punta installabile sulla Biostar in questione è il Phenom 9650+, un quad core da 2,3 GHz. Mentre leggi queste righe dovrebbe però essere disponibile il Phenom X3 8850, un tri-core da 2,5 GHz con 1,5 MB di cache L2 e 2 MB di cache L3, più adatto all'esecuzione di tutti i giochi odierni. In alternativa puoi optare per una scheda madre in grado di supportare il 9950+, un processore tristemente noto per essere riuscito a far collassare moltissime schede madri AM2+ economiche. Nel caso ti consiglio di puntare su un modello munito di chipset AMD 770 e certificazione per i 140W, come la Gigabyte MA770-DS3.

È TEMPO DI QUAD

Sto assemblando un PC basato su nForce 790I, ma non so decidermi sulla CPU: un dual core E8400 o il più economico E8200?

alk3x

I due processori in questione, basati sul più recente processo produttivo di Intel, si distinguono esclusivamente per la frequenza operativa, che è di 2,66 GHz nel caso dell'E8200 e di 3 GHz per l'E8400. Entrambi i modelli sono muniti di una cache da 6 MB e di istruzioni SSE 4.1, di conseguenza sono capaci di spremere adeguatamente qualsiasi tipo di VGA. Se la tua intenzione è solo quella di eseguire fluidamente i titoli attuali l'E8200 svolgerà tale compito senza incertezza alcuna, fatta eccezione per *GTA IV*, il primo gioco che sembra preferire fortemente (insieme al meno esigente *Unreal Tournament 3*) i processori tri e quad core a quelli dual core di maggiore frequenza. Se, come prevedibile, il gioco di Rockstar dovesse essere solo il primo di una nuova generazione di motori 3D, una CPU come il Q9300 ti offrirebbe una maggiore longevità. Se il tuo limite di spesa non può oltrepassare i 200 euro ti consiglio di cercare nei listini gli ultimi esemplari di Q6600, muniti di un più ridotto quantitativo di cache rispetto agli ultimi quad core di casa Intel, ma comunque capaci di offrire ottime prestazioni ad un prezzo inferiore a quello degli E8400.

DISCHI SFRUTTATI

Ho provato ad attivare la modalità AHCI consigliata dallo speciale GMC Hardware, ma Windows si rifiuta di partire se non scelgo la classica IDE. Non è possibile utilizzare tale opzione a sistema operativo già installato?

Francesco

Leggendo GMC Hardware ho scoperto che per sfruttare appieno la funzionalità NCQ dei miei hard disk è necessario attivare la modalità AHCI. Nella mia Asus P5K tale opzione sembra però non attivabile, sebbene venga contemplata dal manuale.

Diego

La modalità Advanced Host Controller Interface (AHCI) permette ai più recenti dischi SATA II di essere collegati a computer acceso e di sfruttare la funzionalità NCQ, che riduce sensibilmente il tempo di accesso ai dati. Di norma la sua attivazione deve essere effettuata prima di installare il sistema operativo, operazione che nel caso di XP deve essere coadiuvata dall'utilizzo di un floppy contenente i driver del southbridge, richiamabile utilizzando il tasto F6. Chi vuole sfruttare l'AHCI in un sistema già completamente configurato può però provare a sfruttare uno stratagemma: utilizzando la voce Aggiorna driver IDE/ATA ATAPI da Gestione periferiche (Gestione dispositivi, nel caso di Vista), indicando al sistema la cartella contenente i driver decompressi del chipset e selezionando l'opzione Mostra hardware compatibile, dovrebbe essere possibile scegliere la voce AHCI controller. Un immediato riavvio del sistema, e l'attivazione della modalità in questione nel BIOS, dovrebbero tramutarsi in un PC in grado di sfruttare correttamente tutte le funzionalità dei dischi SATA. In alternativa, molte motherboard integrano dei controller separati (quelli prodotti da jMicron sono tra i più comuni) che possono accogliere l'hard disk principale per il tempo necessario ad attivare l'AHCI nel Southbridge e a reinstallare i driver del chipset. Il BIOS della Asus P5K non contempla l'AHCI per una questione di licenze inerenti il southbridge ICH9, che ha però al suo interno tutta la circuiteria necessaria. Alcuni utenti hanno aggirato tale limitazione installando sulle P5K

Le schede madri Micro-ATX AM2+ con VGA integrata possono sembrare una solida base di appoggio per i Phenom, ma non tutte riescono a fornire il giusto wattaggio ai quad core più veloci di AMD.

Solo per esperti Dettagli Radioattivi

Fallout 3, basato sullo stesso motore GameBryo già apprezzato ai tempi di *Oblivion*, offre ampie possibilità di configurazione agli utenti che desiderano personalizzare il dettaglio grafico delle desolate lande post-atomiche. I più evidenti miglioramenti del framerate sono ottenibili utilizzando il menu delle opzioni avanzate, da dove è possibile ridurre il Radial Blur e disabilitare le voci Full scene Reflections e Soft Reflections, capaci di incidere visibilmente sulla fluidità dell'azione, soprattutto durante i combattimenti e in presenza di corsi d'acqua. Le opzioni più influenti sulle prestazioni sono comunque quelle incluse nei menu View Distance e Distand LOD, che andrebbero tutte impostate su valori medi in presenza di un framerate singhiozzante. Modificando il file Fallout.ini presente nella cartella **Documenti\My Games\Fallout 3** è invece possibile cercare ottimizzazioni più sottili, eliminando del tutto gli effetti più sanguinolenti del gioco con il comando *bDisableAllGore=1*, o spostando gli elementi dell'interfaccia HUD verso i bordi dello schermo con le istruzioni *iSafeZoneXWide=15*, *iSafeZoneYWide=15*, *iSafeZoneX=15* e *iSafeZoneY=15* . I possessori delle sempre più diffuse configurazioni da 4 GB di RAM possono poi ridurre al minimo l'attività dell'hard disk, durante le escursioni negli ambienti di gioco, elevando i valori *uInterior Cell Buffer*, *uExterior Cell Buffer* e *iPreloadSizeLimit* rispettivamente a 16, 32 e 104857600. Per sfruttare la potenza di calcolo delle CPU quad core è invece necessario impostare su 1 il valore delle variabili *bUseThreadedBlood*, *bUseThreadedMorpher*, *bUseThreadedTempEffects*, *bUseThreadedParticleSy stem*, *bUseThreadedAI*, *bUseMultiThreadedFaceGe* e *bUseMultiThreadedTrees*.

Tra le linee del file .ini di *Fallout 3* si nascondono alcune ottimizzazioni adatte alle configurazioni più potenti.

il BIOS delle P5KR, che montano il più costoso ICH9R. L'operazione richiede un floppy avviabile, il file p5kr-0703.bin scaricabile da **www.asus.com** e l'utility Afudos, che deve essere lanciata utilizzando il comando **afudos /n /p5kr-0703.bin**, in modo da forzare la programmazione del chip CMOS. Installare BIOS modificati per guadagnare un 5-7% di velocità in più in fase di utilizzo del disco rimane comunque una operazione consigliabile solo agli utenti più smaliziati.

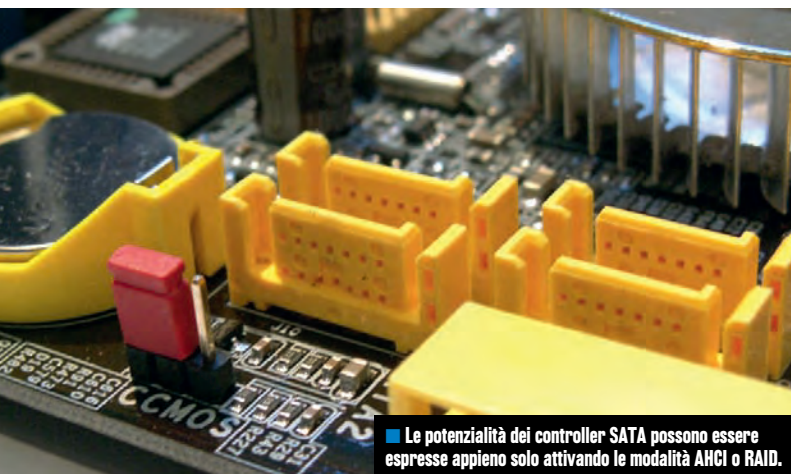
Le potenzialità dei controller SATA possono essere espresse appieno solo attivando le modalità AHCI o RAID.

CHIPSET ALTERNATIVI

Il mio Radeon 2600 XT AGP da un po' di tempo mi mostra quadrati gialli e strisce colorate in luogo delle immagini dei giochi. Se dopo tale sintomo avvio il Task manager con CTRL+ALT+CANC e raggiungo il desktop trovo un messaggio di errore VPU Recovery. Possiedo una Asrock 775V88, 1 GB di RAM e un processore Pentium4 a 3,3 GHz.

Marco

Lo abbiamo ripetuto infinite volte, ma a favore dei nostri nuovi e più giovani lettori ricordiamo che la funzionalità VPU Recovery è pensata per riavviare l'accelerazione 3D dei Radeon bloccatisi a causa di un problema hardware o software. Nel primo frangente la responsabile può essere una ventola mal funzionante, che spinge la GPU verso temperature tali da rendere instabile l'esecuzione dei giochi. Nel tuo caso, invece, la colpa è certamente imputabile alla vecchia motherboard, che utilizza il chipset PT880 di Via, uno dei pochi capaci di abbinare socket 775 e bus AGP. Nella sezione driver del sito **www.viaarena.com** troverai dei driver per il chipset, chiamati Hyperion, decisamente più aggiornati rispetto a quelli forniti da AsRock, fermi all'anno 2004. La versione 5.21a per XP, pubblicata a Ottobre 2008, assicura il corretto funzionamento dei Radeon 2000 e 3000 ancora legati alla porta AGP, di conseguenza dopo l'aggiornamento non dovresti avere problemi ad eseguire i giochi utilizzando i Catalyst 9.1.
Visto che sei impegnato nell'opera di rinnovamento ti suggerisco anche di scaricare i driver per il DAC audio integrato nella scheda , disponibili all'indirizzo **http://drivers.softpedia.com/get/SOUND-CARD/CMedia/CMedia-Sound-Card-CMI-9761-512010043-whql.shtml**. Grazie ad essi potrai sentire correttamente l'audio di giochi quali *Call of Juarez*, che altrimenti rimarrebbero senza dialoghi.

I vecchi ed economici chipset Via possono essere ancora utilizzati proficuamente per animare gli ultimi Radeon AGP in commercio.

SOS Rapido Risposte brevi

D Dopo aver modificato le impostazioni di *Dead Space* non riesco più ad avviare il gioco, che crasha ancora prima di completare il caricamento.

Necrid

R Il problema è noto anche a Electronic Arts, che suggerisce a tutti gli utilizzatori di XP di cancellare il file Setting.txt presente nella cartella principale del gioco. Il file è di tipo nascosto, quindi per visualizzarlo e cancellarlo dovrai entrare nel menu **Strumenti > Opzioni Cartella > Visualizza e scegliere l'impostazione Visualizza file e cartelle nascoste**. Approfitto della tua risposta per suggerire ai tanti lettori che si lamentano di un mirino particolarmente errabondo che tutti i problemi di puntamento sono evitabili semplicemente disattivando il VSync dai menu del gioco.

D Quando provo a installare *Company of Heroes* sul mio PC compare un errore relativo alla lettura del file SR_10-01.avi. Inizialmente ho pensato che si trattasse di un DVD difettoso, ma poi ho letto che un altro utente ha avuto lo stesso problema, ma è riuscito a installare il gioco su un diverso PC.

Daniele

R Il problema è riconducibile al lettore DVD, non compatibile con il sistema di protezione del gioco. Se non puoi utilizzare una unità esterna per il tempo necessario a completare l'installazione, l'unica soluzione consiste nel verificare la disponibilità di un firmware aggiornato per l'unità, attualmente non elencato nella pagina di supporto del tuo Acer Aspire 5635 WLMi (**http://support.acer-euro.com/drivers/notebook/as_5630.html**). Considerando che le unità ottiche sono spesso condivise da molti produttori una ricerca basata sul nome specifico del modello, visibile da Gestione periferiche, dovrebbe però dare risultati più proficui.

D Non posso giocare a *Call of Duty 4* a causa dell'errore **Error during initialization: Create2DTexture($floatz, 1024, 768, 0, 114) failed: 8876086c = Invalid call.** Possiedo un Pentium D a 3 GHz, 4 GB di RAM e una GeForce 8800 GTS.

Francesco

Un firmware poco aggiornato può complicare l'installazione di *Company of Heroes*.

Disabilitare il VSync facilita lo sterminio delle razze ostili in *Dead Space*.

R L'errore è tristemente noto ai possessori di Radeon della serie X700 e X800, che devono mettere il segno di spunta alla voce Formati trama DXT supportati nel Catalyst Control Center, in modo da attivare il supporto alle texture compresse dallo standard DirectX. Nel tuo caso il problema dovrebbe scomparire con un semplice aggiornamento dei ForceWare e delle DirectX, scaricabili all'indirizzo **http://tinyurl.com/djlnh**

D Vorrei giocare al primo *Neverwinter Nights* sul portatile di mio padre, che montando una GeForce 8500 dovrebbe riuscire facilmente nell'impresa. Il gioco però non vuole saperne di partire sotto Vista, nemmeno attivando la modalità compatibile con Windows XP SP2. Il crash avviene prima che io possa avviare l'update automatico del gioco.

Mauro

R All'indirizzo **http://nwn.bioware.com/support/patch.html** è disponibile la patch 1.69, creata da BioWare per soddisfare i tanti possessori di Vista. La patch è proposta in tre differenti versioni pensate per assicurare il funzionamento del gioco originale e delle due successive espansioni *Orde dal Sottosuolo* e *Shadows of Undretide*. Molti utenti hanno scoperto che il gioco crasha istantaneamente se si tenta di saltare il filmato iniziale: per evitare di doverselo sorbire ad ogni avvio è sufficiente aprire la cartella di installazione chiamata NWN e inserire con il Blocco note il comando **Disable Intro Movies=1** nella sezione **Display Options** del file **NWN.ini**. Al riavvio successivo il filmato verrà automaticamente evitato, ma non comparirà il cursore nella schermata delle opzioni iniziali fino a quando non verrà premuto il tasto Alt.

Per funzionare correttamente sui Radeon meno recenti *Call of Duty 4* deve poter sfruttare la compressione texture delle DirectX.

D Possiedo una potente GeForce 9800 GX2 che si blocca di continuo durante l'esecuzione dei giochi, arrivando a mettermi in standby il monitor. Quando la utilizzo per le normali operazioni 2D tutto funziona regolarmente.

Antonio

R Nella tua mail scrivi di essere in possesso di una PSU Tagan da 700W, che dovrebbe supportare la 9800 GX2 piuttosto agilmente, ciononostante i problemi da te riscontrati sembrerebbero legati proprio all'alimentazione. Se l'unità è munita di 4 connettori PCI-E prova a spostare l'alimentazione da 8 pin (o quella da 6 pin) su una delle linee inutilizzate, in modo da distribuire al meglio i consumi della scheda. In alternativa il problema potrebbe essere legato alle temperature raggiunte dalle due GPU, che puoi verificare facilmente utilizzando il programma nTune disponibile all'indirizzo **www.nvidia.com/object/ntune_5.05.54.00.html**

L'ALTERNATIVA ALLA FISICA DI HAVOK

NVIDIA ha reso disponibili ufficialmente i nuovi driver per accelerare la fisica sulla GPU e sugli scaffali potete già trovare qualche gioco in grado di sfruttare tale peculiarità. Scopriamo insieme come funziona questa tecnologia.

SIA ATI sia NVIDIA parlano da parecchi anni di General Purpose GPU (GPGPU), cioè dell'impiego della potenza di calcolo del chip video per fini differenti dal rendering delle scene di gioco.

Le attuali GPU, infatti, superano anche i più veloci processori nell'eseguire certe operazioni, soprattutto quelle che si giovano del parallelismo dell'architettura su cui girano. Riducendo la questione ai minimi termini, potremmo considerare le unità di calcolo delle schede video (stream processor) come tanti semplici, ma veloci processori che lavorano contemporaneamente, sul modello di un'architettura multicore.

Fortunatamente, questa possibilità è stata studiata non solo all'interno di ambiti accademici e, già da qualche anno, alcune aziende hanno ipotizzato l'utilizzo della GPU per calcolare, oltre alla grafica di gioco, anche la fisica. La prima importante azienda a muoversi in questa direzione è stata Havok, che ha sviluppato il modulo Havok FX, un'implementazione delle note librerie necessarie alla programmazione della fisica nei videogiochi (SDK, in breve) che sfruttava l'accelerazione del chip video al posto della CPU. A oggi, non si conoscono giochi che abbiano sfruttato tale tecnologia, complice il fatto che è stata abbandonata dopo poco tempo e, ormai, il sito ufficiale non ne fa più menzione. Non è da escludere che ciò sia dovuto a una precisa scelta di Intel (che ha acquisito Havok): il colosso, naturalmente, spinge affinché si sfrutti di più il potenziale delle CPU multicore che produce.

NVIDIA, di contro, è molto interessata a spostare tali calcoli sulla GPU e, non potendo più contare sull'appoggio di Havok, ha investito nell'acquisto di AGEIA. Non certo per le schede acceleratrici PhysX (un business rivelatosi un vero e proprio flop), quanto per l'SDK, che è utilizzato da centinaia di titoli, sia per PC, sia per console. E che, grazie alle recenti versioni dei driver, può anche essere accelerato tramite GPU. È insomma l'ideale per configurazioni SLI o addirittura triple SLI, dove a due GPU molto veloci in parallelo se ne può affiancare una di fascia media, dedicata alla sola fisica.

Finalmente, sono disponibili alcuni prodotti che sfruttano queste peculiarità: non ci resta che mettere sotto torchio la tecnologia per valutarne i risultati. Abbiamo deciso di concentrarci nell'analisi di due prodotti, principalmente: il recente *Mirror's Edge*, testato su questo numero di GMC, e il demo *Cryostatis*. Il primo è un titolo su cui EA ha puntato molto e che su PC è stato ulteriormente rifinito, grazie all'aggiunta di effetti fisici inediti su console, in grado di girare adeguatamente solo sfruttando l'accelerazione della GPU.

Il secondo è il demo tecnologico di un gioco previsto a breve nel nostro Paese e che, a sentire i programmatori, potrà girare al massimo del dettaglio solamente se saranno le schede video a calcolarne la fisica. Il tech demo di *Cryostatis*

Un livello di *Mirror's Edge* con gli effetti PhysX disattivati.

In questa immagine, invece, PhysX è attivato, e la tenda di plastica reagisce realisticamente agli impatti.

E INTEL?

Intel ha acquisito Havok e, almeno apparentemente, non sembra interessata a spostare calcoli sulla GPU (cosa abbastanza ovvia, considerato che il suo mercato principale sono i processori). Non bisogna dimenticare, però, che Intel è molto impegnata nel progetto Larrabee, il suo nuovo chip grafico. Si tratterà di una GPU per certi versi innovativa, considerato che sarà basata sull'architettura X86, quella delle CPU per intenderci, e sul multicore. Di conseguenza, sembrerebbe adatta per calcoli paralleli come quelli relativi alla fisica e non richiederebbe l'apprendimento di nuovi linguaggi (come CUDA di NVIDIA). Forse già nel 2009 avremo qualche informazione in più.

■ Nel caso di *Mirror's Edge*, le migliorie apportate dal supporto PhysX sono poche, e pienamente godibili anche senza attivare l'accelerazione tramite GPU o scheda dedicata.

permette di ammirare l'eccellente simulazione dei fluidi, ma scordatevi di vederlo girare agilmente sfruttando il rendering software tramite la CPU, anche se avete il più veloce processore sul mercato.

Infine, abbiamo condotto qualche esperimento anche con il noto programma 3D Mark Vantage, che supporta le librerie PhysX e che, di conseguenza, si rivela ottimo per rendersi conto dell'impatto in termini di prestazioni.

CONFIGURAZIONE DI TEST

Tutti i test riportati in queste pagine sono stati eseguiti su un computer Predator della Acer, basato su CPU quad core Q9450, 4 GB di RAM e due GeForce 9800 GTX in SLI. Come driver, abbiamo utilizzato i ForceWare 180.84, gli ultimi ufficialmente disponibili (quindi non in beta) al momento di andare in stampa. Infine, abbiamo voluto vedere come si comportavano gli stessi benchmark utilizzando una scheda Asus Radeon EAH HD 4870X2, che rispetto ai modelli di riferimento è overclockata.

QUALCHE CENNO INIZIALE

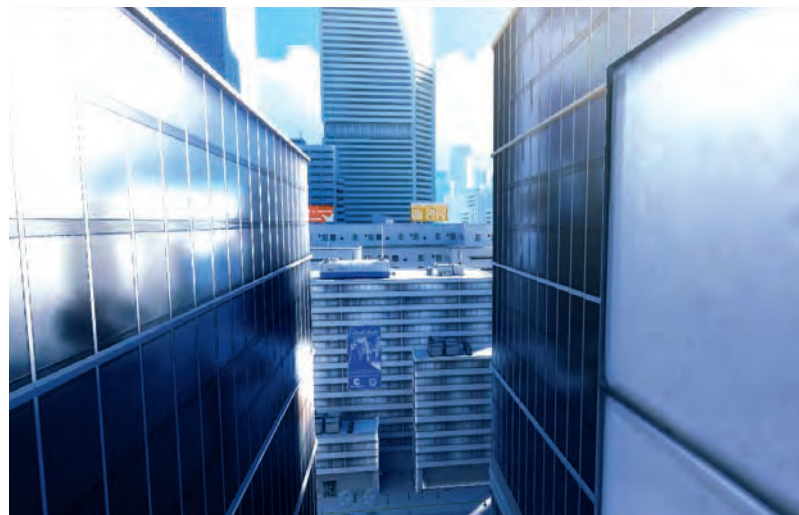
Installando i driver 180.84 di NVIDIA, appariranno nuove opzioni nel menu della scheda video. In particolare, potrete decidere se abilitare il supporto per l'accelerazione con la GPU delle chiamate al motore PhysX o lasciare che sia la CPU a farsi carico di tali calcoli. Inutile dire che devono essere installate le ultime librerie di PhysX (gli installer di *Mirror's Edge* e *Cryostasis* provvederanno automaticamente ad aggiungerle/aggiornarle, se necessario).

■ I test su *Mirror's Edge* ci hanno lasciati dubbiosi e perplessi.

TEST 1: MIRROR'S EDGE

Come scrivevamo, i primi test sono stati eseguiti con *Mirror's Edge* di Dice, che nella sua incarnazione per PC è stato migliorato proprio per sfruttare a pieno PhysX. In queste pagine, troverete alcune immagini che mostrano le differenze grafiche attivando e disattivando il supporto alle librerie di AGEIA/NVIDIA, ma se volete vederle in movimento, vi consigliamo di puntare il browser all'indirizzo: www.youtube.com/watch?v=V_B3_upOvmc&feature=related, dove potrete gustare un interessante filmato comparativo.

È evidente che le differenze non sono sostanziali, ma puramente estetiche: bandiere, tende e coperture varie che si agitano al vento e svolazzano realisticamente quando gli si spara contro o ci si passa vicino. Nulla che cambi il modo di giocare, insomma, ma sono effetti grafici decisamente piacevoli e, configurazione permettendo, è bene tenerli attivati.

Le delusioni, purtroppo, compaiono eseguendo alcuni benchmark. Dai nostri test, infatti, non sono emerse differenze evidenti attivando o meno il calcolo della fisica sulla GPU. Inizialmente, abbiamo eseguito i test al massimo del dettaglio grafico, alla risoluzione di 1920x1200 e con AntiAliasing impostato a 4x. In tali condizioni, il frame rate oscillava fra i 28 e i 58 FPS, sia accelerando la fisica sulla GPU, sia sulla CPU. Abbiamo provato ad abbassare la risoluzione a 1280x768 e a eliminare l'AntiAliasing, ottenendo un frame rate più costante, che oscillava fra i 58 e i 62 FPS (quest'ultimo sembra essere il massimo di FPS che il gioco è in grado di generare, per lo meno sulle nostre configurazioni). Anche in questo caso, non abbiamo notato differenze in termini di prestazioni: con la fisica gestita dalla CPU o dalla GPU, il frame rate era il medesimo.

TEST 2: CRYOSTASIS

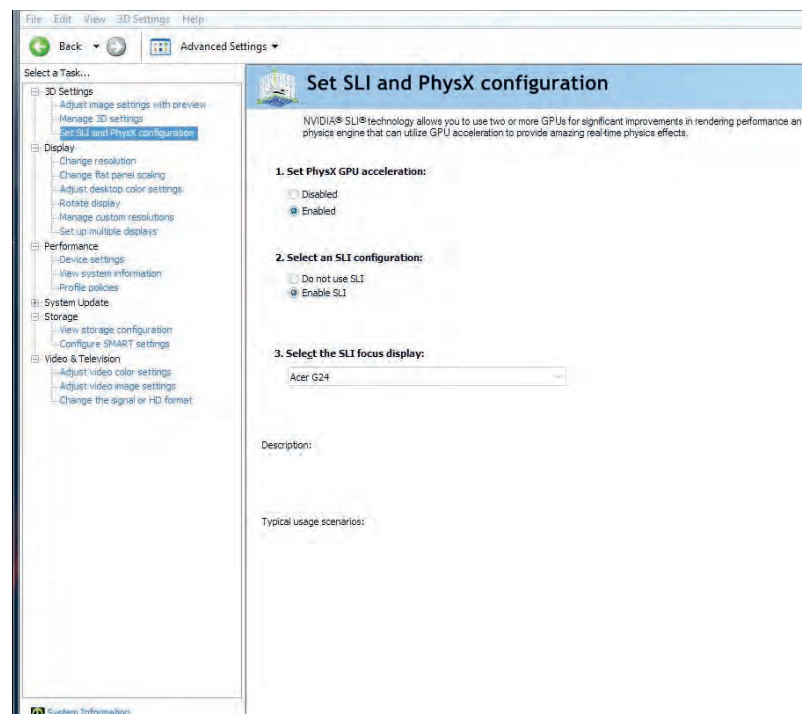
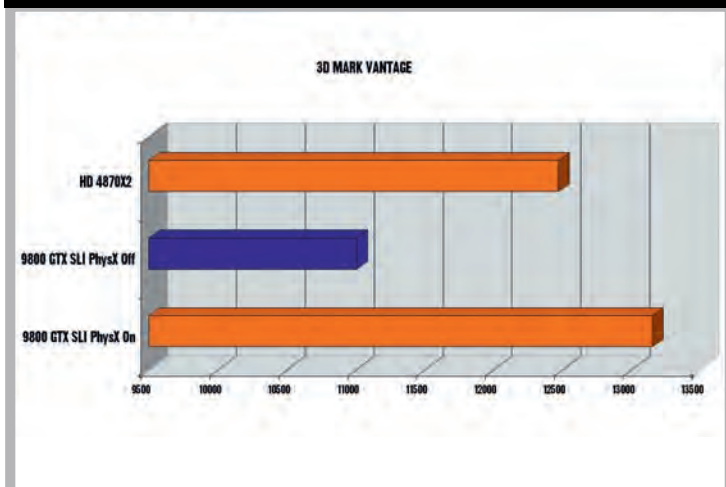
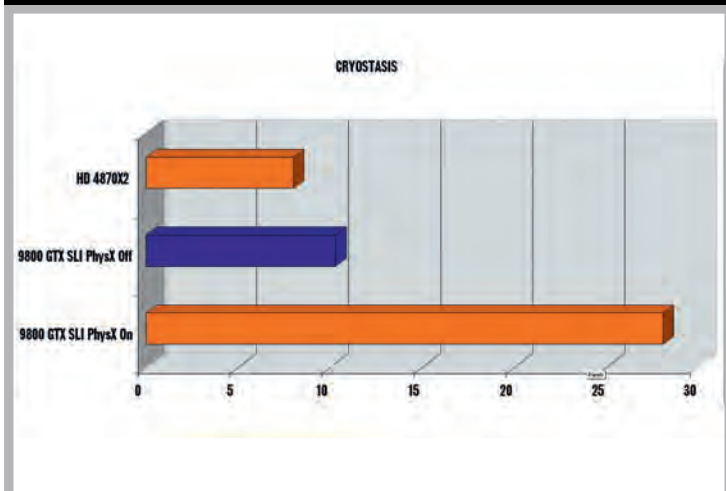
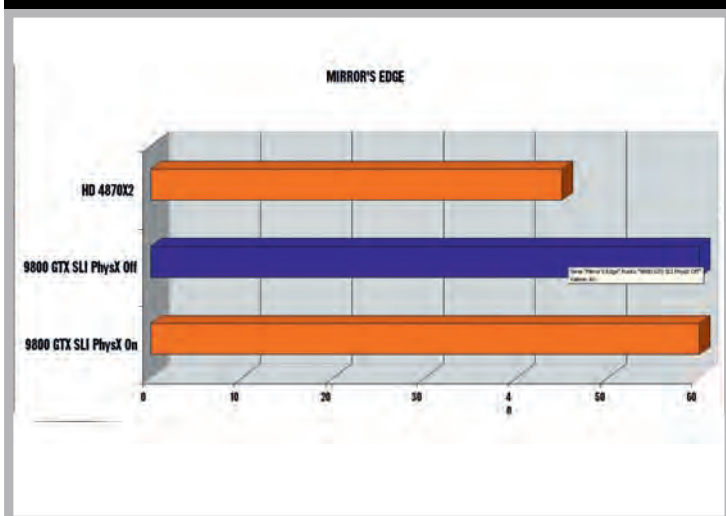
Un po' perplessi dai risultati ottenuti con *Mirror's Edge*, abbiamo provato il tech demo *Cryostasis*, che almeno sulla carta dovrebbe sfruttare in maniera molto più massiccia le librerie PhysX. In particolare, la simulazione dei fluidi è decisamente ben riuscita: l'effetto risulta spettacolare quanto verosimile, ovviamente a patto di avere un PC molto carrozzato.

Il primo test lo abbiamo svolto lanciando il demo alla risoluzione di 1920x1200, attivando tutti gli effetti speciali e delegando alla GPU la gestione della fisica. I risultati, apparentemente, non sono incredibili e, a dispetto della

■ È possibile attivare l'accelerazione PhysX tramite la GPU dal pannello di controllo delle schede video NVIDIA.

3D MARK VANTAGE

3D MARK VANTAGE

HD 4870X2
9800 GTX SLI PhysX Off
9800 GTX SLI PhysX On
9500 10000 10500 11000 11500 12000 12500 13000 13500

CRYOSTASIS

MIRROR'S EDGE

■ I grafici permettono di farsi subito un'idea di come delegare alla GPU la fisica migliori nettamente le prestazioni, almeno nel caso di giochi che riescono a sfruttare adeguatametne CPU e GPU. *Mirror's Edge* non è fra questi.

■ In Russia, *Cryostatis* è disponibile dal 5 dicembre, mentre dovremo aspettare ancora qualche tempo per vederlo in Italia. Potete leggere le nostre impressioni, ricavate da una versione da Anteprima del gioco, a pagina 28.

potenza di elaborazione di cui disponevano, il frame rate medio si è mantenuto a livelli bassi, attorno ai 28,1 FPS, con una punta massima di 90,1 e una minima di 17. Abbiamo quindi mantenuto le medesime impostazioni, ma fatto sì che la fisica fosse gestita dalla CPU (che ricordiamo essere un veloce quad core, non certo un processore economico), riscontrando un collasso delle prestazioni. La media è scesa a un misero 10,3 FPS, arrivando addirittura a sfiorare i 3 FPS di minimo. La punta massima, contrariamente alle previsioni, è stata di 93,4 FPS, leggermente più elevata.

In questo caso, accelerare la fisica tramite la GPU è fondamentale per ottenere prestazioni adeguate senza dover essere costretti a diminuire il dettaglio grafico. E se è vero che 28 FPS circa di media non sono tanti, è altrettanto chiaro che non sono parecchi a giocare a risoluzioni Full HD: abbassandosi verso risoluzioni meno spinte, il frame rate ne trae giovamento.

TEST 3: 3D MARK VANTAGE

Il test 3DMark Vantage è disponibile da tempo e, già la scorsa estate, è stato al centro dell'ennesima polemica. La questione era relativa ai risultati ottenibili tramite i driver ForceWare 177.39, non certificati WHQL e distribuiti come beta, che attivavano in maniera preliminare il supporto PhysX (e 3DMark Vantage utilizza tale tecnologia per la gestione della fisica) e permettevano di incrementare notevolmente i punteggi.
Molti utenti avevano trovato poco corretto questo approccio, dal momento che ATI non consentiva di attivare tale funzione. Non vogliamo entrare nella polemica, quindi in questa sede ci concentreremo sui risultati, ufficiali o meno che siano. Se, infatti, far calcolare la fisica alla GPU migliora le prestazioni nei giochi, poco conta che non si possano fare confronti ad armi pari con ATI: all'utente interessa giocare al meglio e niente più. E i nostri test evidenziano punteggi decisamente superiori quando le librerie PhysX sono gestite dalla GPU: parliamo di un punteggio di 13.154 (PhysX sulla GPU) contro "soli" 11.009 (PhysX sulla CPU). Per quanto riguarda il semplice CPU Score, i valori passano da 31.553 (quando il processore è libero dalle librerie PhysX) a 10.804 (quando si deve calcolare tutta la fisica). Invariati, o quasi, i valori del GPU Score: 11.014 contro 11.009, differenze minime che ricadono nel margine di errore del benchmark.

E CON LA RADEON?

Attualmente, il primato della VGA più veloce spetta alla Radeon 4870X2. I risultati ottenuti dalla nostra analisi, però, mostrano che tale predominio potrebbe essere messo seriamente in discussione anche dall'attuale generazione di NVIDIA. È vero che queste ultime schede sono, nella maggior parte dei casi, più lente, ma la pubblicazione di driver in grado di attivare l'accelerazione di PhysX potrebbe ribaltare lo scenario, soprattutto se nei prossimi mesi usciranno più titoli in

Sebbene non sia pesantissimo come gioco, *Mirror's Edge* ha dimostrato di preferire nettamente l'architettura NVIDIA, sia attivando, sia disattivando l'accelerazione hardware della fisica.

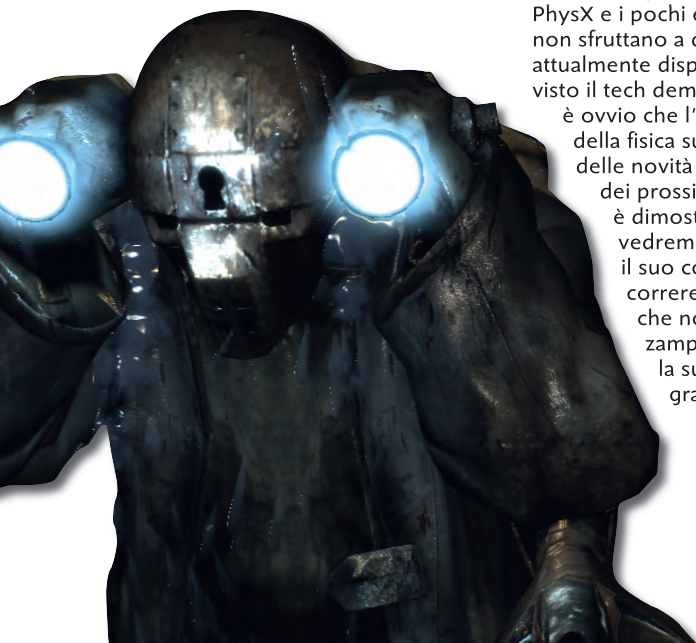
grado di sfruttare tale possibilità. Inutile dire che ATI deve trovare un'alternativa valida, che potrebbe essere il supporto via hardware di Havok. Difficilmente, infatti, NVIDIA (che è proprietaria di PhysX) sarà lieta di rendere disponibile la tecnologia al suo principale avversario. A tal proposito, risulta quindi lungimirante la scelta di AMD di finanziare Havok, insieme all'acerrimo rivale Intel. Vedremo cosa ci riserverà il futuro; nell'attesa, è interessante dare un'occhiata ai risultati che abbiamo ottenuto. Utilizzando come scheda video una Radeon 4870X2 di Asus (il modello EAH, overclockato), si nota un leggero vantaggio di ATI nel 3D Mark Vantage, quando è la CPU a farsi carico della fisica. Se, invece, tali mansioni sono svolte dalla GPU, come prevedibile le due GeForce riprendono la leadership, seppur di poco. Nel caso di *Cryostasis*, la soluzione ATI non può che barcollare, giacché l'intera fisica è gestita dal processore che arranca in maniera evidente, oltre a produrre qualche artefatto di rendering.

Persino *Mirror's Edge* sembra preferire l'architettura NVIDIA: anche in questo caso, attivando e disattivando gli effetti fisici aggiuntivi, le differenze in termini di frame rate sono trascurabili, quindi non è il motore PhysX a determinare il collo di bottiglia, bensì il motore grafico.

CONCLUSIONI

In questa generazione di schede video, NVIDIA non è stata in grado di mantenere, con la sua architettura, la leadership in termini di prestazioni. L'acquisizione di AGEIA, però, si è rivelata una mossa intelligente, che potrebbe ribaltare il quadro con l'uscita di nuovi giochi. *Mirror's Edge* non è certo il benchmark per mostrare il potenziale delle librerie PhysX e i pochi effetti aggiuntivi non sfruttano a dovere l'hardware attualmente disponibile; dopo aver visto il tech demo *Cryostasis*, però, è ovvio che l'accelerazione della fisica sulla GPU sarà una delle novità più interessanti dei prossimi anni. NVIDIA si è dimostrata lungimirante: vedremo quanto impiegherà il suo concorrente ATI a correre ai ripari. E chissà che non ci metta lo zampino anche Intel, con la sua nuova architettura grafica Larrabee.

Questa sequenza mostra l'incredibile dettaglio della simulazione dei fluidi di *Cryostasis*. Senza l'accelerazione hardware della fisica tramite GeForce, è impossibile arrivare a un frame rate decente.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico…

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10…

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Left 4 Dead*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Organizzare, durante la pausa pranzo, allegre scampagnate in quel di Chernobyl s/N.
Gioco Preferito: *Mirror's Edge*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Affrontare a tempo di record le insidiose notti di quaunque gioco gli si proponga.
Gioco Preferito: *The Witcher*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Seguire senza scrupolo alcuno per la propria incolumità, il Maestro nelle sue audaci scorribande!
Gioco Preferito: *Fallout 3*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare avanti una doppia vita: da una parte GMC, dall'altra le incessanti e bizzarre richieste di AlePonte.
Gioco Preferito: *Dawn of War II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco… perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Illustrare alla redazione le meraviglie della boxe femminile. Ottimo, sul nostro personalissimo cartellino virtuale.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Il futuro non fa paura...

... Il presente sì, tra bambine diaboliche e alieni spietati.

IL gran varietà natalizio, per parafrasare l'indimenticabile sergente maggiore Hartman di "Full Metal Jacket", è stato tutto un fiorire di offerte ad argomento videoludico, un occhieggiare di edizioni speciali dagli scaffali dei centri commerciali.

Difficile, per esempio, resistere alla tentazione di acquistare la scatola di metallo di *Fallout 3*, soprattutto quando gli euro recuperati dalle mancette pesano nel portafoglio. Per di più, la scelta di giochi PC da non perdere era decisamente vasta. Se pensate che qualcosa vi sia sfuggito, tornate alle pagine del nostro speciale dedicato ai grandi titoli in arrivo nei prossimi mesi e troverete anche quelli della stagione da poco conclusasi.

Siamo certi, comunque, che i più affezionati tra i nostri lettori avranno risparmiato qualcosa in previsione del futuro. Un futuro a dir poco imminente, visto che già su questo numero vi proponiamo le recensioni di grossi calibri quali *Warhammer 40.000: Dawn of War II*, *F.E.A.R. 2: Project Origin* e *Mirror's Edge*. E questi sono solo tre, dei 17 giochi da noi provati.

Quando si parla di futuro, la fantasia vola subito ai remoti campi di battaglia su cui gli Space Marine, l'élite dell'Imperium, sfidano l'invasione dei Tiranidi. Li abbiamo chiesti, li abbiamo attesi, abbiamo sperato che rappresentassero la sorpresa dell'ultima espansione di *Dawn of War*; ora sono arrivati, in tutta la loro devastante ferocia. I Tiranidi: roba che gli xenomorfi di "Alien", al confronto, sembrano delle educande in gita di classe. Adesso sono qui, a portata di mouse. Andate a pagina 80 e godetevi la recensione di *Dawn of War II* scritta dal nostro Raffaello Rusconi. Scoprirete che i talentuosi Relic, dopo averci regalato il primo bel gioco strategico ambientato nell'universo di "Warhammer 40.000" (anche se gli appassionati con qualche annetto in più sulle spalle non avranno dimenticato *Rites of War*, del 1999, a opera di DreamForge e a turni), hanno cambiato nuovamente le carte in tavola, pur conservando alcuni dei punti di forza di *DoW* e *Company of Heroes*.

E se i Tiranidi fanno paura, che dire della piccola Alma? La bambina possiede occhi che hanno guardato nel più agghiacciante degli abissi, e ha anche voglia di togliersi qualche altro sassolino dalle scarpine. Sotto, dunque, con *F.E.A.R. 2: Project Origin*, l'FPS di Monolith che nemmeno una delle storie di sviluppo più travagliate degli ultimi anni è riuscita a fermare. L'operativo Dario Ronzoni ha sfidato l'orrore per voi e se girate pagina...

All'atletico Alberto Falchi, invece, è spettato il compito di analizzare *Mirror's Edge*, arrivato fresco, fresco anche su PC. Vi rimandiamo a pagina 86 per saperne di più e vi consigliamo di leggere anche lo speciale dedicato alla fisica (pagina 68), in cui il gioco d'azione di EA è tra i protagonisti dei test condotti dal "Pape" redazionale.

Prima di lasciarvi alle altre recensioni del mese, dobbiamo fare una precisazione. Sul numero di gennaio di GMC, nella prova de *Il Signore degli Anelli Online: Le Miniere di Moria*, è stata erroneamente inserita la coccarda di Importazione Parallela. Il gioco, come specificato nello spazio dedicato alle Info, è ufficialmente distribuito nel nostro Paese da Leader. Ci scusiamo per lo sbaglio con tutti gli interessati.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 74

pag. 80

pag. 86

pag. 92

pag. 95

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Trascorrere le proprie interminabili vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
Gioco Preferito: *Mount&Blade*

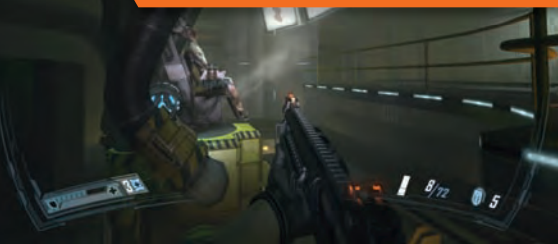
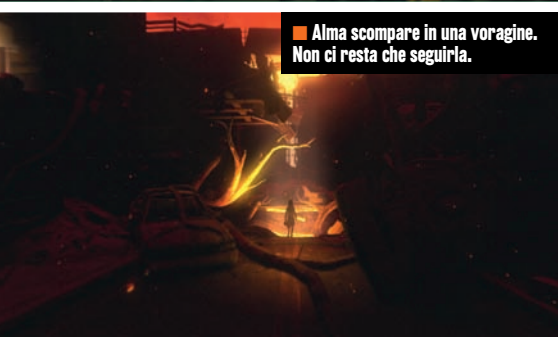
LUCA PATRIAN
Specializzato in: Provare tutte le entrate spettacolari della Royal Rumble con il prode Raffaello Rusconi e a sua insaputa.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Civilization Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Company of Heroes*

MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Promettere al buon Raffaello di fargli conoscere il dolcissimo labrador Pavlov. Ma poi non lo porta mai!
Gioco Preferito: *Prince of Persia*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Azzoppare il sano flusso di lavoro redazionale con mail piene di dubbi e di spam. Per fortuna, si filtra.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

Alma scompare in una voragine. Non ci resta che seguirla.

La prima apparizione di Alma non promette nulla di buono.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Dopo quattro anni di attesa, vede finalmente la luce il secondo incubo firmato Monolith.

IN ITALIANO

La versione di *F.E.A.R. 2: Project Origin* da noi provata era in inglese, ma è prevista una traduzione completa nella nostra lingua, dai manuali al doppiaggio. Confidiamo in un buon lavoro, soprattutto per quest'ultimo aspetto, spesso trascurato.

UN cielo color sangue si staglia minaccioso sopra Auburn, spettrale cittadina devastata da un'inspiegabile esplosione.

Tra rottami di automobili ed edifici in rovina, si fa largo una figura esile, in apparenza inoffensiva. Una bimba pallida, con lunghi capelli neri che le coprono parzialmente il volto. I suoi occhi inquietanti sembrano cercare qualcosa, una risposta a interrogativi indicibili. Qualche istante e la misteriosa figura svanisce, inghiottita da una voragine abbagliante. Comincia così, con un'allucinazione, il viaggio nel terrore di *F.E.A.R. 2: Project Origin*, ultima attesissima fatica dei talentuosi Monolith. Sono passati poco meno di quattro anni dall'uscita del primo episodio, un capolavoro in grado di coniugare al meglio le più classiche meccaniche FPS con un'atmosfera degna dei migliori survival horror sulla piazza.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Quattro anni tribolati, culminati col divorzio tra Vivendi e Monolith e la conseguente perdita dei diritti sul nome *F.E.A.R.* da parte della software house statunitense. Per il sequel è salito allora alla ribalta il titolo sostitutivo *Project Origin*. Fortunatamente, a fugare ogni dubbio e ogni possibile confusione, l'accordo con Warner Bros. Interactive ha consentito a Monolith di riappropriarsi del nome *F.E.A.R.* a suon di dollaroni e di appiccicarci sopra il tanto agognato numero 2. Salvando anche il titolo alternativo, ideale corollario di un prodotto che promette di svelare molti punti oscuri di una vicenda agghiacciante.

Chi ha già avuto modo di affrontare il primo capitolo, conoscerà perfettamente la vicenda che sta alla base dell'azione. Per tutti gli altri, un breve ripasso si rende quantomeno necessario. *F.E.A.R.* ci metteva nei panni di un soldato senza nome, comunemente detto apripista, membro di un reparto scelto specializzato in fenomeni paranormali (First Encounter Assault Recon, da cui la sigla che battezza il gioco), chiamato in causa per risolvere un'inspiegabile rivolta nella sede dell'Armacham Technology Corporation (ATC), una società fornitrice di materiale bellico per il Ministero della Difesa americano.

> "Project Origin non è esattamente un sequel"

Il massacro era stato compiuto da un gruppo di supersoldati replicanti controllati telepaticamente da tale Paxton Fettel, il prototipo di un progetto noto come Origin, con il quale la ATC aveva tentato di creare

E LA PROTEZIONE?

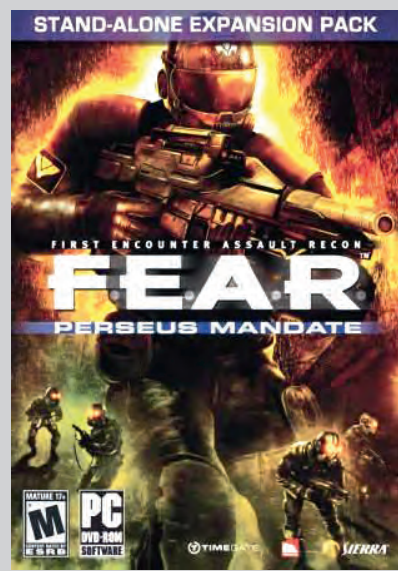
Al momento di andare in stampa, non sappiamo quale sistema di protezione verrà utilizzato da *F.E.A.R. 2: Project Origin*. Vi consigliamo di controllare sulla scatola del gioco, prima di acquistarlo.

FANTASMI DALL'ESTREMO ORIENTE

Non è un mistero che Monolith abbia preso spunto dai film horror giapponesi per modellare la terrificante figura di Alma. I riferimenti alla Sadako di "Ringu" (Samara nel remake a stelle e strisce "The Ring") sono a dir poco evidenti: corporatura esile, lunghi capelli neri e uno sguardo demoniaco sono ormai un classico del terrore. Le origini più remote di questa iconografia, però, sono da ricercare nella tradizione popolare nipponica degli yurei, i fantasmi, per lo più femminili, che compaiono di frequente nei racconti e nelle opere pittoriche. Fino al XVII secolo, gli yurei non avevano una caratterizzazione specifica e venivano perlopiù rappresentati come semplici esseri umani. Con la diffusione del gioco detto Hyakumonogatari Kaidankai, che consiste nel raccontare a turno una storia dell'orrore (kaidan), lo yurei ha assunto un aspetto più preciso e codificato. In particolare, sono diventati elementi fondamentali del fantasma la veste bianca, i lunghi capelli neri, le mani che pendono inerti dai polsi e la totale assenza di arti inferiori. È così che lo yurei ha raggiunto i giorni nostri, diventando una delle figure più raccapriccianti e maliziose dell'immaginario collettivo, in Giappone come nel resto del mondo.

Le immagini truculente e disturbanti saranno all'ordine del giorno.

COME TI ESPANDO LA PAURA

Il primo *F.E.A.R.* può contare su due espansioni uscite nel 2006 e nel 2007, *Extraction Point* e *Perseus Mandate*, titoli sviluppati da TimeGate Studios in luogo dei titolari Monolith. In particolare, la prima espansione prende le mosse dalla fase finale di *F.E.A.R.*, con il nostro protagonista a caccia di un punto di estrazione, da cui il titolo, per fuggire in tempo dal teatro delle operazioni. *Extraction Point* introduce nuove armi, nemici inediti, livelli aggiuntivi e una I.A. modificata. *Perseus Mandate*, accolto con una certa freddezza da pubblico e critica, ci pone invece nei panni di un nuovo protagonista, membro di un altro nucleo di forze speciali F.E.A.R., impegnato a investigare sul misterioso progetto Perseus. Per non fare confusione, vi basti sapere che per delineare la trama di *Project Origin*, Monolith non ha minimamente tenuto in considerazione quanto narrato nelle due espansioni, liquidate come "realtà alternative".

Con le armi nuove e la tutina fresca di lavanderia cominciamo a esplorare il mondo di *F.E.A.R. 2*!

Durante la nostra avventura, ci capiterà di osservare le più disparate scene di morte.

potenti medium a scopi militari. Il nucleo del progetto era Alma, dalle smisurate capacità psichiche, segregata in un laboratorio in tenera età per fare da incubatrice a questi nuovi supersoldati. Per vendicarsi del disumano trattamento subito, Alma aveva così preso il controllo di Fettel e dei suoi, dando inizio al massacro del personale ATC, degli uomini della sicurezza e delle unità Delta Force accorse sul luogo. Dopo aver eliminato Fettel, il nostro silenzioso protagonista veniva a conoscenza di un risvolto inatteso e spiazzante. Superato lo shock per la clamorosa rivelazione, l'apripista decideva di far esplodere il reattore nucleare del laboratorio e di porre fine a una storia allucinante. L'ennesima apparizione di Alma, però, gettava inquietanti interrogativi sui titoli di coda...

A ben vedere, *Project Origin* non è esattamente un sequel, dal momento che l'intervallo temporale che copre va a sovrapporsi all'ultima parte del *F.E.A.R.* originario: mentre il soldato senza nome è impegnato a far saltare

IL PRIMO *F.E.A.R.*

Troverete il gioco completo *F.E.A.R.*, comprese le due espansioni *Extraction Point* e *Perseus Mandate*, allegato all'edizione Budget di GMC di questo mese, in edicola a 4,90 euro.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Il sistema di controllo di *Project Origin* si basa sul classico connubio mouse-tastiera. La disposizione predefinita dei tasti principali appare subito assai funzionale: il movimento, la ricarica delle armi, lo SlowMo e la torcia saranno sempre a portata di mano. Ogni comando potrà comunque essere personalizzato dall'utente in qualsiasi momento.

L'immagine non può rendere giustizia all'ottima illuminazione dinamica del gioco.

I primi cloni vengono a farci visita. Meglio riceverli con un po' di piombo!

Le esplosioni provocheranno pesanti deformazioni all'ambiente circostante.

MONOLITICI E TALENTUOSI

Col passare degli anni, Monolith si è ritagliata un ruolo di tutto rispetto nel panorama videoludico internazionale. La software house americana, di stanza a Kirkland, nello stato di Washington, è oggi specializzata nella realizzazione di FPS, ma nella sua lunga lista giochi trovano spazio anche prodotti di vario genere, dai piattaforme all'azione pura, fino ai MMORPG. L'esordio avviene nel 1997 con *Blood*, violento sparatutto in soggettiva. È però nel 2000 che Monolith fa il botto, con la pubblicazione dell'acclamato *No One Lives Forever*, gustoso FPS che fa il verso alle atmosfere bondiane e agli psichedelici Anni '60. Con l'originale *TRON 2.0* (2003), Monolith ottiene ulteriori consensi di critica, ma le scarse vendite raffreddano l'entusiasmo degli sviluppatori. Ci vuole *F.E.A.R* (2005) per riportare il sorriso dalle parti di Kirkland.

IL MOTORE DI MONOLITH

Alla base di tutti i maggiori successi di Monolith c'è sempre lui, il motore grafico LithTech, sviluppato in più varianti a partire dal 1998 e oggi considerato un'ottima alternativa ai classici *Quake* e *Unreal Engine*. L'ultima versione del motore di Monolith è il Jupiter Extended (EX), inaugurato con *F.E.A.R.* e riproposto, debitamente modificato, in *Project Origin*.

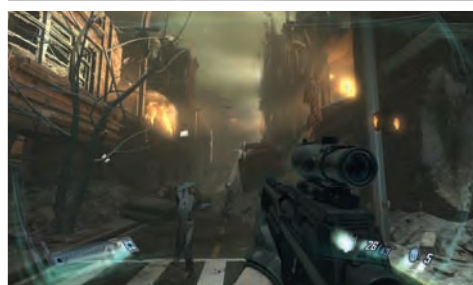
in aria mezza città, un reparto di forze speciali comprendente Michael Becket arriva sul luogo del misfatto per arrestare Genevieve Aristide, presidente dell'ATC. E sarà proprio Becket il nostro nuovo alter ego digitale, un soldato "normale" privo, a differenza del suo predecessore, di poteri sovrumani. Un intervento chirurgico subito in seguito all'esplosione nucleare e i sempre più frequenti contatti psichici con Alma trasformeranno, però, Becket in una nuova inarrestabile macchina da guerra.

Una volta scesi dal modulo militare che ci conduce all'abitazione di Genevieve, il feeling con le atmosfere del primo *F.E.A.R.* torna prepotentemente a farsi largo. È innegabile che *Project Origin* si riallacci, anche stilisticamente, al suo predecessore, preferendo un'evoluzione senza strappi a una rivoluzione francamente non necessaria, visti gli ottimi risultati conseguiti. Le somiglianze sono, tuttavia, eminentemente di facciata e nascondono un lavoro di rinnovamento

> **"Potremo spostare gli oggetti per creare ripari improvvisati"**

quasi insospettabile. Quattro anni fa, tra le poche obiezioni mosse a un titolo generalmente al di sopra di ogni sospetto, c'era l'accusa di scarsa varietà delle ambientazioni e di eccessivo schematismo. In sostanza, quasi tutto il gioco si sviluppava per i corridoi e i laboratori della società responsabile del progetto Origin, tra cromie cupe, cadaveri in quantità e pozze di sangue. Oggi questo impianto è stato ampiamente superato e, se le prime ore di gioco proseguiranno il discorso interrotto al termine di *F.E.A.R.*, i momenti clou dell'azione offriranno nuovi e più appassionanti teatri di scontro per il nostro Becket, comprendenti aree aperte, frequenti cambi di scena e una struttura dei livelli sempre obbligata, certo, ma meno unidirezionale e più articolata nel suo sviluppo. Merito anche di un grado di interazione con l'ambiente mai visto prima, grazie al quale livelli in apparenza asettici e fittizi si trasformeranno in un mondo concreto, da toccare e distruggere.

L'impiego ancor più massiccio del motore fisico Havok, già visto nel primo *F.E.A.R.*, ha di fatto dato un'anima a quasi tutti gli elementi presenti su schermo, dagli scaffali ai monitor dei PC, passando per porte, pareti e qualsiasi superficie deformabile, compresi i corpi dei nemici, soggetti a impressionanti quanto sanguinolente mutilazioni. Una tale interazione non è fine a se stessa e nel corso dell'avventura potremo utilizzarla a nostro vantaggio, spostando gli oggetti per creare ripari improvvisati durante le sparatorie più furibonde o per aprirci passaggi altrimenti inaccessibili. La visualizzazione delle mani del protagonista, nel corso di queste

Un corpo fatto a brandelli da un'esplosione mette in mostra la grande deformabilità degli elementi di gioco.

Il lanciafiamme è quello che ci vuole per creare un po' di sano trambusto.

A TEMPO DI PROIETTILE

Molti giocatori avranno ormai a noia il cosiddetto "bullet time", effetto sempre più diffuso che consente di rallentare il tempo per prendere meglio la mira e schivare i colpi dei nemici nelle fasi più affollate e pericolose. La moda del bullet time prende piede a partire dal 1999, quando il film "Matrix" lo rende celebre con alcune inquadrature ormai entrate nella storia del cinema. Il mondo dei videogiochi non può rimanere insensibile a questa spettacolare tecnica e, nel 2001, se ne appropria grazie all'acclamato *Max Payne*. *F.E.A.R.* e il suo seguito, dopo decine di rivisitazioni non sempre riuscite del bullet time, offrono uno SlowMo più che valido, perfetto per lo stile di gioco proposto da Monolith.

La chirurgia "alternativa" è il pezzo forte dell'ATC...

manovre, offre un surplus di realismo davvero gradito, un accorgimento che accentua ulteriormente l'immersione nella vicenda.

La massiccia presenza delle coperture va a influenzare in maniera determinante anche l'Intelligenza Artificiale, ancor più duttile nello sfruttare l'ambiente circostante. Non sarà infrequente osservare un personaggio gestito dal computer aprire lo sportello di un'auto per ripararsi da una tempesta di proiettili, accovacciarsi dietro un muro sbrecciato o ribaltare una scrivania. Queste azioni avverranno sia tra le file nemiche, sia tra i nostri compagni nelle sporadiche missioni non in solitario. A tal proposito, la presenza di altri elementi del nostro team avrebbe forse meritato una cura maggiore (non avremmo disdegnato la possibilità d'impartire ordini o di concertare tattiche collettive), ma alla fine la bella Stokes e gli altri non influiranno mai realmente sul nostro operato. Di fatto, *Project Origin* è e rimane un gioco per uomini soli.

Oltre alla scarsa varietà di ambientazioni, *F.E.A.R.* aveva sofferto di una generale penuria di nemici, quasi tutti replicanti al soldo di Fettel. Per fortuna, in *Project Origin* la musica cambia, grazie all'inserimento di un numero più che soddisfacente di avversari, alcuni recuperati dalle due espansioni e debitamente riveduti e corretti, altri del tutto inediti. Da segnalare, oltre a un ventaglio più ampio di soldati, alcuni veloci esseri a quattro zampe e temibili mutanti in grado di scagliarci addosso potenti scariche elettriche. Tra le "new entry" colpisce la presenza dei cosiddetti Remnant, persone comuni rimaste uccise durante l'esplosione nucleare e intrappolate in una realtà parallela che le vede ripetere incessantemente i loro ultimi gesti prima della morte.

La caratteristica principale di questi peculiari zombi è la capacità di risvegliare i cadaveri e di aizzarli contro di noi. Inutile sottolineare come questa varietà costringa il giocatore ad attuare, di volta in volta, tattiche diverse, modellate sulle caratteristiche dei nemici. Volendo cercare il pelo nell'uovo, avremmo gradito un maggior numero di scontri diretti con Alma, ma Monolith ha preferito diluire con parsimonia i réndez-vous con l'inquietante figura, più una presenza incombente, che un reale nemico da eliminare.

Uno stile di gioco mediamente più ragionato, una trama complessa quanto basta per mantenere viva l'attenzione fino alla spiazzante conclusione e livelli più vari concorrono a determinare una buona longevità in single player, non straordinaria, ma più che accettabile visto l'andamento medio dei titoli più recenti: completeremo *Project Origin* in una dozzina di ore o poco meno, secondo il livello di difficoltà selezionato, ben lontani comunque dalle 20 ore vantate dal producer Dave Matthews. Ad aiutare ulteriormente il titolo Monolith c'è, a ogni buon conto, una corposa modalità multiplayer fino a sedici giocatori. Nove mappe diverse, più o meno ispirate ai livelli di gioco, faranno da teatro a sei modalità (Blitz, Armored Front, Deathmatch, Failsafe, Control e Team Deathmatch), alcune semplici

LA SALUTE PRIMA DI TUTTO

Uno degli aspetti più conservativi di *Project Origin* è senza dubbio il sistema che gestisce la salute del nostro protagonista, strutturato sulla classica presenza di medikit e armature recuperabili all'interno dei livelli di gioco. Altri titoli, in passato, hanno svecchiato tale struttura, obsoleta e poco realistica. Forse anche Monolith dovrebbe seguire questo esempio.

ALL'IMPROVVISO...

A testimonianza della distanza abissale che intercorre tra linguaggio cinematografico e videoludico, la tecnica delle apparizioni improvvise, ormai considerata dai cinefili un modo dozzinale e scontato per "far paura", continua a trovare grande applicazione in tutti i videogiochi a sfondo horror. Del resto, scontato o no, il volto di Alma è pur sempre agghiacciante, specialmente quando non previsto!

CHE FISICA!

Fin dal suo esordio nel 2000, l'Havok Game Dynamics SDK (Havok) è uno tra i kit di sviluppo software per motori fisici più famosi in ambito videoludico. In particolare, l'Havok consente la simulazione di fondamentali leggi fisiche, quali la gravità, il galleggiamento e le collisioni tra oggetti, rendendo l'esperienza di gioco decisamente realistica e credibile.

PC E PRESTAZIONI

Abbiamo provato *F.E.A.R. 2: Project Origin* su due differenti configurazioni. La prima era basata su una CPU quad core Q6600 con 2 GB di RAM e una scheda video GeForce 8800 GT. Una configurazione di fascia media, ormai, su cui il gioco ha girato senza incertezze, al massimo del dettaglio, con AntiAliasing impostato a ben 8x, alla risoluzione di 1280x1024. Con questo PC, il frame rate si attesta su una media di 60 Frame Per Secondo, scendendo solo raramente al di sotto di questo valore, ma mai sotto i 50 FPS. Su un computer decisamente più spinto, l'Acer Predator che abbiamo in redazione (CPU Intel quad core 9450, 4 GB RAM, 2 GeForce 9800 GTX in SLI), *F.E.A.R. 2* viaggiava, sempre al massimo del dettaglio, a ben 1920x1200, senza tentennamenti nel frame rate.

Un nostro compagno è stato appena preso di mira da Alma. Prevediamo un finale poco piacevole.

Stokes sarà sempre in contatto con noi e ci aiuterà sporadicamente sul campo.

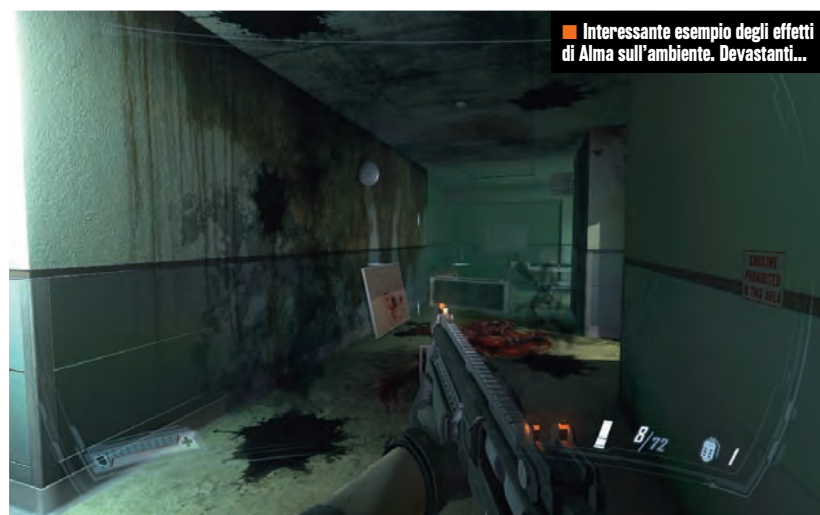
riproposizioni di meccaniche tipiche degli sparatutto online più in voga, altre dotate di una maggiore originalità. Mentre andiamo in stampa, i server dedicati sono ancora comprensibilmente deserti. Per una più approfondita analisi, vi rimandiamo al Next Level di uno dei prossimi numeri di GMC.

Sul versante armi, *F.E.A.R. 2* ripropone alcuni "ferri" già visti nel primo episodio, coadiuvati da numerosi nuovi arrivi: ai soliti fucili d'assalto e shotgun assortiti, si vanno ad aggiungere, per la prima volta, esoscheletri pilotabili dotati di missili (ideali per superare i livelli all'aperto), torrette fisse e bocche da fuoco alimentate da energia non convenzionale. Peccato che alcuni di questi gingilli, in primis il potentissimo proiettore di globi (evoluzione del vecchio fucile al plasma), non possano essere sfruttati a dovere a causa di una cronica penuria di munizioni. Nel complesso, però, tutto l'arsenale proposto da Monolith appare ben caratterizzato e vario al punto giusto, tanto da consentire al giocatore ampie

> "La componente horror è sempre in primo piano"

possibilità di scelta in base alle proprie esigenze (potremo trasportare quattro armi per volta e altrettante granate). Dopo l'intervento chirurgico, Becket sarà inoltre in grado di usufruire dell'effetto SlowMo, già punto di forza dell'apripista: premendo il tasto Ctrl attiveremo una sorta di "bullet time" che rallenterà l'azione attorno a noi, rendendo più semplice l'eliminazione di molti avversari contemporaneamente. Una scelta decisamente abusata, che tuttavia non stona nell'economia generale del gioco, contraddistinta da frequenti e furiosi scontri a fuoco.

Da notare la scomparsa dei salvataggi liberi e dei quicksave, in favore di un sistema a checkpoint. Questa soluzione, spesso criticata dagli utenti PC (e da noi di GMC!) per la scarsa libertà che sottintende, non crea alcun problema in *F.E.A.R. 2* e, anzi, salvando automaticamente la nostra posizione con una certa frequenza, ci risparmierà fastidiose camminate extra in caso di morte, preservando al contempo la fluidità dell'azione.

Chiaramente, non c'è *F.E.A.R.* senza paura. La componente horror del gioco rimane sempre in primissimo piano e trasmette un costante senso di minaccia e claustrofobia, amplificato dalle rare, ma agghiaccianti apparizioni di Alma. La donna-bambina, la cui figura è in forte debito con la tradizione giapponese, verrà a farci visita attraverso spaventose allucinazioni, intervenendo nel mondo "reale" con uccisioni degne del più efferato serial killer. L'indulgere in particolari macabri, come le interiora dei cadaveri riversate a terra o le dense macchie di sangue sparse per quasi tutti i livelli, trasforma *Project Origin* in un vero e proprio incubo, non consigliabile a giocatori deboli di stomaco o facilmente impressionabili. In tutto ciò, riveste un ruolo fondamentale il comparto tecnico messo in campo, perfetto nella gestione

Interessante esempio degli effetti di Alma sull'ambiente. Devastanti...

Il lanciafiamme è una delle armi più spettacolari del gioco, seppur imprecisa.

Un colpo ben assestato e la testa del nemico esplode in un tripudio di sangue.

delle luci e degli effetti speciali, studiati ad arte per farci sobbalzare sulla sedia in continuazione, senza però ricorrere a scelte radicali.

Quattro anni fa, il motore grafico utilizzato da Monolith, il Lithtech Jupiter EX, era lo stato dell'arte in campo videoludico, l'ideale banco di prova per tutte le configurazioni hardware più spinte. L'engine sviluppato per *Project Origin*, pur nuovo, preferisce invece puntare sul sicuro, confidando in una buona ottimizzazione per tutti i PC di fascia medio-alta e lasciando da parte qualsiasi velleità rivoluzionaria. Il risultato è una grafica curata in ogni dettaglio, ma al tempo stesso agile e fluida. Largo, quindi, a tutti gli effetti più utilizzati dai giochi contemporanei, senza però rinunciare a un framerate sempre alto e costante. Insomma, la quadratura del cerchio per chi cerca un'esperienza visiva di prim'ordine, senza voler scendere a compromessi in termini di prestazioni. Qualche sporadico bug, come "l'incastro" dei nemici o delle armi nei muri, non può certo influenzare un giudizio più che positivo. Merita un discorso a parte il comparto sonoro, perfetto nel mantenere anche nelle nostre orecchie una diffusa atmosfera ansiogena. L'utilizzo di un paio di buone cuffie non può che esaltare il realismo dell'audio posizionale e di tutti gli effetti ambientali, dal cigolio delle porte al rumore dei nostri passi sulle superfici più varie. L'accompagnamento musicale, mai sopra le righe, propone temi strumentali decisamente sinistri, in linea con i luoghi che andremo a esplorare.

Non era facile creare un sequel all'altezza del predecessore, ma Monolith, partendo dai rari punti deboli del primo *F.E.A.R.*, è riuscita nell'impresa di confezionare un prodotto ineccepibile e terrificante. Se avete amato le imprese dell'apripista, non faticherete ad appassionarvi a *Project Origin*. Se siete novellini del genere, invece, lo sguardo spettrale di Alma potrebbe segnarvi per sempre.

Dario Ronzoni

IN ALTERNATIVA...

F.E.A.R., Ott 05, 9
Il primo episodio della serie, ancora splendido e spaventoso a quasi quattro anni dall'uscita. È allegato, con le due espansioni, alla versione Budget di GMC di questo mese, a 4,90 euro.

The Suffering, Ott 04, 8
Survival horror che ricorda *F.E.A.R.* per ambientazioni e tematiche. Oggi scaricabile gratuitamente da **www.gamershell.com/news_60914.html** (1,26 GB)

info ■ Casa **Warner Bros. Interactive** ■ Sviluppatore **Monolith** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **projectorigin.warnerbros.com**

specifiche tecniche

- Sis. Min. **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 11,3 GB HD, DVD**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHZ, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, ADSL**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Migliorati tutti i punti deboli del predecessore**
- **Spaventoso!**
- **Motore grafico leggero**

- **Qualche sporadico bug**
- **Grafica un po' conservativa**
- **Compagni quasi inutili**

***Project Origin* sbarca in modo trionfale sui nostri hard disk. Partendo dalle poche ma ben note mancanze del predecessore, Monolith sfiora il percorso netto con un prodotto equilibrato, impegnativo e riuscito in ogni sua parte. L'incubo continua, nel migliore dei modi.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	9	9	7	8	8

Gli stimulant kit sono fondamentali per sopravvivere durante le missioni, soprattutto quando si affrontano i boss.

I nostri Space Marine sono stati catapultati per un pronto intervento da una decina di minuti!

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Quando lo strategico è senza basi.

SPACE MARINE ITALIANI

Tutti i testi di *Dawn of War II* saranno tradotti nella nostra lingua; non abbiamo potuto testare la versione italiana, ma va detto che la recitazione in inglese è molto buona. Anche il manuale, naturalmente, sarà nella nostra lingua.

SALVATAGGI RIDOTTI

Al contrario della maggior parte degli RTS esistenti, in *Dawn of War II* non è possibile salvare durante le missioni, ma solo nella schermata della campagna, tra una missione e l'altra. Inoltre, esiste un solo salvataggio, che viene continuamente aggiornato: ciò significa che, se deciderete di imbarcarvi in una missione, poi non potrete ricaricare per "cambiare idea".

LA sfida è degna di un poema epico: dopo aver creato un RTS geniale, con tanto di espansioni quasi migliori dell'originale, Relic è chiamata a duellare con uno sfidante non ancora presente sul ring, uno StarCraft II che promette di essere davvero mondiale.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Successivamente alla pubblicazione, nel 2004, del primo *Warhammer 40.000: Dawn of War*, il team di Relic ha prodotto due splendide espansioni e subappaltato lo sviluppo di una terza – *Soulstorm* – alla defunta Iron Lore di Brian Sullivan (uno dei game designer della serie *Age of Empires*). L'universo sci-fi e il background creato dalla stessa Games Workshop per il suo gioco da tavolo futuristico erano stati riprodotti ad arte, con un approccio strategico tradizionalista a base di combattimenti dinamici e dall'elevato potenziale distruttivo, una gestione delle truppe semplice e al tempo stesso esaltante (con decine di unità da controllare), e una fase di costruzione e sviluppo di unità/strutture/mezzi decisamente essenziale. Il tutto abbinato all'idea, nuova perlomeno nel 2004, di conquistare delle "aree" della mappa di gioco per assicurarsi le risorse necessarie a creare unità e mezzi da combattimento.

Prima regola della guerra: infrangere le regole. Senza dubbio, presentarsi all'alba del 2009 con una struttura di gioco conservativa poteva rivelarsi una scelta controproducente, soprattutto con *StarCraft II* in arrivo nei prossimi mesi. Tuttavia, la scelta di Relic è stata radicale: invece di approfondire la "cattura" delle zone della mappa (come è successo con il loro RTS sulla Seconda Guerra Mondiale, *Company of Heroes*), i game designer hanno scelto di abolire del tutto le basi e la raccolta di risorse, fondamenti del genere degli RTS da *Dune II*.

Avete letto bene. Come anticipato nelle passate anteprime, nel single player di *Dawn of War II* non ci sono né una base da costruire, né risorse da conquistare. Prima di ogni missione, sceglierete quattro squadre tra quelle disponibili (sei o sette al massimo) e dovrete completare la missione solo con quelle. Ogni squadra è fortemente specializzata: Scout, marine tattici (i soldati "normali"), Devastator (armi pesanti), assalto, e via dicendo; chi vi accompagnerà, determinerà la vostra strategia. Ogni squadra è comandata da un sergente, che la identifica: le reclute possono morire sul campo di battaglia ed essere rimpiazzate, mentre i tre sergenti possono essere "messi fuori combattimento" e "rivitalizzati" da un'altra squadra. Quando fanno fuori il vostro comandante e tutte le squadre, sergenti compresi, la missione è fallita.

> "Relic ha preparato una ventina di boss unici da affrontare"

I PIANETI

I vostri Space Marine si muoveranno attraverso la galassia a bordo della propria astronave madre, pronti a rispondere alle varie richieste d'aiuto. Eccovi una breve descrizione dei pianeti su cui combatterete molto spesso:

CALDERIS
Per gli Space Marine, Calderis è un pianeta di reclutamento, pertanto lo considerano "di loro proprietà", pur non avendo guarnigioni fisse, né uomini dislocati. Spesso, Calderis è soggetto agli attacchi degli Orki, che si dimostrano in forte espansione.

MERIDIAN
Oltre a essere il centro di produzione dell'energia dell'Imperium nel sottosettore Aurelia, il pianeta Meridian è costituito da numerose metropoli e da industrie, ed è una preda ambita per le mire espansionistiche degli Orki, degli Eldar e degli stessi Tiranidi.

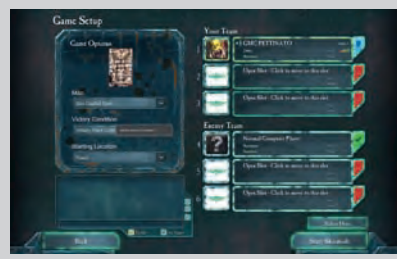
TYPHON PRIMARIS
Giungle e paludi fanno da cornice a Typhon Primaris, un pianeta piuttosto pericoloso. Gli Orki abitano questo mondo, insieme a piccole comunità di Eldar. I Tiranidi, nel frattempo, stanno infestando le paludi del pianeta.

Non c'è dubbio che la grande novità di *Dawn of War II* sia rappresentata proprio dal single player completamente rivoluzionato rispetto al passato. Invece di proporre una campagna composta da una serie infinita di "schermaglie" multiplayer collegate tra loro da una trama di qualche tipo e da spettacolari sequenze animate (qualcuno di voi sta pensando a *Command & Conquer*?), il team di sviluppo ha intrapreso una strada nuova, inserendo nella formula

Un bel bombardamento dall'alto vi aiuterà a spazzare via le truppe nemiche.

Avendo un solo salvataggio a disposizione, non è possibile "cambiare idea" o giocare dopo aver completato *DoW II*.

ESPANSIONI FUTURE

Come avvenuto per il primo capitolo, *Dawn of War II* verrà presto espanso: dato che utilizza il sistema LIVE di Games for Windows, la procedura di auto-patch e di installazione dei contenuti scaricabili dovrebbe essere ottimizzata e completa – non come il disastro accaduto con l'espansione di *Company of Heroes*. Collegandovi al profilo di LIVE (che su PC è ora gratuito) potrete aggiornare il gioco e scaricare i contenuti aggiuntivi: alcuni saranno a pagamento, come le immancabili espansioni di campagne single player di Eldar e Orki ("immancabili" è una nostra supposizione, al momento); altre, come mappe e oggetti aggiuntivi, saranno gratuiti.

alchemica di *DoW 2* alcuni elementi tipici dei GdR d'azione alla *Diablo*. Il risultato di questi sforzi è una campagna single player semplicemente "spaziale", focalizzata sul controllo di poche e piccole squadre di Space Marine e con missioni da completare sconfiggendo un boss finale.

Certo, alcuni fan del primo *Dawn of War* potrebbero non apprezzare la scelta di affrontare una campagna solo dalla parte degli Space Marine, ma la facoltà di giocarla in modalità cooperativa con un amico ripagherà in parte la delusione per questa scelta effettuata da Relic. Il comparto multiplayer, è meno rivoluzionato, in quando esiste la base di partenza, che "crea" le squadre e i mezzi del vostro esercito, ma non sono più presenti le "zone" da conquistare – solo delle installazioni che garantiscono delle "materie prime" – per il resto, ricorda molto il collaudato impianto multigiocatore del primo *Dawn of War*.

Rispetta il tuo patrimonio genetico

Da *Company of Heroes,* Relic ha ripreso le famose "coperture" generate dal campo di battaglia, la brillante Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra (scordatevi di avere al vostro fianco dei manichini lobotomizzati da mandare al macello) e gli scenari distruttibili (ottimi anche per creare dei nascondigli di fortuna). Di "Warhammer 40.000" è stata riprodotta – com'era lecito attendersi – l'ambientazione fantascientifica tipica dei giochi da tavolo di Games Workshop, con quattro razze superbamente caratterizzate (sia da un punto di vista della pura giocabilità, sia da quello visivo).

Tutto questo è stato inserito nella campagna single player, che seguendo la felice moda del momento, può essere affrontata anche in modalità cooperativa con un proprio amico. La campagna, che in un primo tempo doveva comprendere almeno tre "situazioni" diverse con Space Marine, Orki ed Eldar, sarà invece focalizzata sul duello astrale all'ultimo sangue tra un Capitolo di Space Marine, i Blood Ravens, e un'invasione di Tiranidi. Se conoscete "WH 40k", avrete già capito che non è una situazione facile. Altrimenti, sappiate che è un po' come combattere un'invasione di locuste nella Pianura Padana con quattro o cinque ramazze e un paio di bombolette di DDT. E le locuste, in questo caso, sono più cattive e coriacee degli alieni di "Aliens".

La campagna si svolgerà su diversi pianeti, particolarmente importanti per i Blood Ravens in quanto sono la loro "casa" stellare. Ogni turno della campagna è un giorno di guerra contro gli alieni e, come comandante degli Space Marine, dovrete decidere quali missioni affrontare tra quelle disponibili. Alcune sono fondamentali per la vittoria finale; altre sono importanti per rallentare l'invasione tiranide. L'unica certezza è che non potrete affrontarle tutte, quindi dovrete decidere se salvare una fonderia importante per la creazione di armi oppure una città piena di civili inermi.

Ogni missione prevede, normalmente, un boss di "fine livello", che generalmente è un alieno particolarmente duro da battere: un po' l'essenza stessa dei videogiochi, fatta di nemici finali da distruggere e succulenti bonus da guadagnare. Relic ha ripreso tutto quello di buono che aveva fatto finora nella creazione della serie *Dawn of War* e in quella di *Company of Heroes,* aggiungendo qua e là – senza vergognarsi – qualche idea ripresa da altri capolavori videoludici (vedi *Warcraft III*), separando distintamente la campagna in singolo dalla modalità multiplayer (un po' quello che ha fatto Infinity Ward con *Call of Duty* 4). Il risultato è un RTS senza basi da difendere e con boss finali da sconfiggere a ogni missione: strano, vero?

Pochi, ma molto buoni

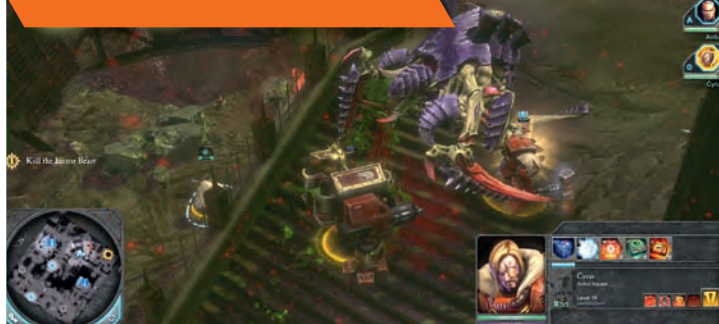
Abituati sin dai tempi di *Dune II* a controllare e ricercare risorse per sviluppare nuove strutture e creare eserciti immensi (*Supreme Commander*, da questo punto di vista, ha rappresentato l'apice di tale filosofia di gioco), ritrovarsi a gestire un commando di sole quattro unità sembrerà alquanto strano. E così è stato anche per noi veterani del genere, con alle spalle oltre quindici anni di battaglie e di schermaglie di vario tipo.

Il vostro obiettivo sarà quello di guidare un manipolo di reclute e di trasformarle nei più spietati ed esperti guerrieri della galassia. E dopo le prime missioni di rodaggio, com'era prevedibile, ci siamo affezionati ai "nostri" sergenti e alle loro squadre: abbiamo sofferto e gioito con i vari Tarkus, Cyrus, Thaddeus, Avitus e il Comandante (sarà il vostro alter ego) durante la lunga campagna che abbiamo affrontato per liberare la galassia dalla minaccia aliena.

Ogni membro del corpo d'élite dei Blood Ravens di cui avrete il comando ha una propria storia alle spalle, una propria faccia e delle caratteristiche peculiari. Il Comandante, per esempio, è specializzato nel combattimento corpo a corpo e negli attacchi speciali, il Devastator Avitus possiede un mitragliatore pesante per gli attacchi a lunga distanza, lo Scout Cyrus è il classico cecchino capace di infiltrasi

HARDWARE PER GIOCARE

Gli scenari e le ambientazioni di Dawn of War II sono molto vari, ed è facile restare ammaliati dalla cura riposta da Relic nello sviluppare le mappe e le animazioni delle unità sul campo di battaglia. Vi basterà zoomare per gustare appieno i modelli degli Space Marine o dei Tiranidi, per restare sbalorditi dagli effetti particellari delle esplosioni o per la bontà del sistema d'illuminazione. A muovere il tutto, ci penserà una nuova versione del motore grafico Essence Engine 2.0, già utilizzato con successo con *Company of Heroes* e sviluppato dalla stessa Relic. È bellissimo osservare la vegetazione muoversi quando uno stuolo di Space Marine atterra su un bersaglio sfruttando la potenza dei jet pack, o il terreno tremare sotto i colpi del cattivo Bonesmasha. Le texture sono spettacolari, così come i filmati d'intermezzo. Che prezzo dovremo pagare per gustare una simile qualità grafica? *Dawn of War II* non è un titolo particolarmente esoso: riesce a girare fluidamente anche su configurazioni non proprio recentissime (considerando che un RTS risulta godibile anche a 30 FPS). Di conseguenza, abbiamo potuto giocarlo su un vecchio Athlon 64 FX-60 con 2 GB di RAM e un'anziana Radeon X1900 XT. Il frame rate oscillava fra i 25 e i 30 FPS, con il dettaglio impostato su livello basso e la risoluzione fissata a 1280x1024. Passando a un quad core con Radeon HD 3850, mantenendo le stesse impostazioni (ma con la risoluzione di 1440x900), il frame rate saliva decisamente, altalenando fra i 45 e i 60 FPS, mentre alzando il dettaglio a livello medio si rimaneva fissi attorno ai 30 FPS. Inutile dire che il nostro Acer Predator (Q9450, 4 GB RAM e due GeForce 9800 GTX in SLI) non aveva problemi impostando tutto al massimo, anche alla risoluzione di 1920x1200.

Gli assalti sono esaltanti e l'Intelligenza Artificiale ottima.

GUERRA IN MULTIPLAYER

Sin dall'annuncio di *Dawn of War II*, Relic ha focalizzato tutte le informazioni sulla campagna single player, creando una cortina fumogena attorno alla modalità multiplayer. In effetti, non dovete aspettarvi alcunché di rivoluzionario: i ragazzi di Relic hanno scelto un approccio tradizionale con quattro razze (Space Marine, Eldar, Orki e Tiranidi), due modalità di gioco (Annientamento e Vittoria a punti) e cinque mappe da provare (fino a un massimo di sei giocatori). Dopo aver scelto la razza, bisogna selezionare il proprio eroe: gli Space Marine presentano il classico Comandante, l'Apothecary (il "medico") e il Techmarine (un tuttofare), e ognuno avrà un approccio diverso alla battaglia (rappresentano classi differenti). Gli Orki possono contare su Kommando, Mekboy, Warboss; gli Eldar su Farseer, Warlock, Warp Spider Exarch; mentre i Tiranidi su Lictor Alpha, Ravener Alpha, Hive Tyrant. Ogni eroe è specializzato in un ruolo e in una strategia. Sulla mappa, troverete diversi punti strategici che dovrete conquistare per ottenere Potenza e Requisizione, fondamentali per sviluppare unità e strutture varie. È possibile giocare il classico "uno contro uno", oppure sfidarsi a squadre (il massimo è un "tre contro tre"). Le battaglie in LAN o via Internet si annunciano infuocate e, per una recensione più dettagliata, vi rimandiamo a uno dei prossimi appuntamenti con il Next Level.

I combattimenti corpo a corpo con i boss richiederanno una certa strategia e tanti bonus.

HAVOK

Anche *Dawn of War II* utilizza le routine fisiche della tecnologia Havok (già utilizzata in modo molto verosimile da *Company of Heroes*) per gestire esplosioni, danni e crolli delle strutture, delle unità e del terreno. I crateri generati da un massiccio bombardamento orbitale sono realistici, così come le onde d'urto generate da un'unità di Space Marine dotati di jetpack.

nelle linee nemiche e piazzare cariche esplosive, il Tactical Tarkus è specializzato nel lancio delle granate, mentre l'Assault Thaddeus è in grado di volare da una parte all'altra della mappa per rapidi blitz grazie al suo jetpack.

Avrete a disposizione diverse squadre di Space Marine, ma solo quattro potranno andare sul campo di battaglia. A ogni missione completata, si otterranno dei punti esperienza da utilizzare per potenziare i ragazzi del proprio commando e il loro equipaggiamento bellico: sono quattro i parametri fondamentali con cui interagire (combattimento in mischia, dalla distanza, salute ed energia). Avrete a disposizione altre voci quali arma primaria e secondaria, armatura, abilità speciali e gadget bellici di vario tipo.

Migliorando, per esempio, l'abilità nel corpo a corpo del vostro comandante, creerete una specie di massacratore folle, che con il giusto equipaggiamento potrà distruggere a colpi d'ascia potenziata nugoli di nemici all'apparenza invincibili; decidendo di migliorare la sua

"In alcuni casi, è possibile dimenticare le coperture e menare a più non posso"

abilità nelle armi a distanza e fornendogli un'arma pesante, potrete trasformarlo in un'unità in grado di seminare la morte a distanza: un po' come in un GdR d'azione, le vostre scelte si rifletteranno nella strategia da utilizzare. Combinando armi, corazze, oggetti e le quattro caratteristiche di ogni unità, sarete liberi di plasmare la vostra forza in modo quasi unico: mettere la potentissima armatura da Terminator alla squadra Tattica o a quella di Devastator cambia il loro comportamento e il loro utilizzo in campo.
Quali che siano le vostre scelte, l'azione in *Dawn of War II* si svolgerà in modo frenetico. Dovrete fronteggiare gli assalti continui degli alieni e, allo stesso tempo, completare le missioni nel minor tempo possibile per preservare il vostro manipolo di uomini. In effetti, nulla vi vieta di iniziare la missione e correre verso il boss finale: conquistare le "zone" secondarie è utile soprattutto per aumentare l'esperienza accumulata ed effettuare una seconda missione nello stesso giorno di campagna.

Alieni. Dovunque!

Durante la campagna single player di *Dawn of War II*, è possibile selezionare le missioni da affrontare in base alle richieste d'aiuto che si troveranno sulla mappa globale della galassia. Sono stati preparati quattro livelli di difficoltà, capaci di garantire una sfida longeva ed equilibrata. Davanti a voi, si parano quasi 60 missioni da affrontare (e dubitiamo che qualcuno possa finire la campagna in meno di 30 ore di gioco), che potranno durare, in base alla vostra abilità e al livello di difficoltà selezionato, orientativamente dai dieci agli oltre

Stanno per arrivare i rinforzi, non temete!

Ecco la cronaca della vostra campagna, aggiornata al giorno 17. Il problema è che siamo solo all'inizio...

venti minuti, che vi vedranno affrontare gli eretici Eldar, i pelleverde Orki e i tanto attesi alieni Tiranidi, finora i grandi assenti delle diverse espansioni del primo *DoW*.

Completando ogni missione, guadagnerete punti esperienza (in base al numero dei nemici uccisi e agli obiettivi completati) che sbloccheranno nuovi livelli e abilità speciali per il vostro esercito (avrete a disposizione due "punti abilità" da investire). Sconfiggere alcuni boss vi permetterà di guadagnare armi ed equipaggiamento bellico particolari, che potrete anche sacrificare nel corso della campagna in cambio di preziosi punti esperienza, per far salire di livello i vostri Space Marine: un ottimo espediente per sfruttare gli oggetti meno utili e potenti.

Le missioni da affrontare sono sostanzialmente di due tipi: di difesa (contraddistinte dal colore verde sul settore) e d'attacco (di colore rosso). Nel primo caso, il vostro esercito sarà chiamato a respingere l'assalto delle armate nemiche; nel secondo, i vostri uomini dovranno attaccare uccidendo il boss/comandante che controlla quel determinato settore.

Lo sviluppo della campagna in *Dawn of War II* è nelle mani del giocatore, libero di selezionare quali missioni affrontare e in che ordine, senza seguire un percorso prestabilito. È importante ricordare che le richieste d'aiuto si esauriranno in un certo tempo, e le vostre scelte potranno anche cambiare il corso della campagna stessa.

Raccolta, ricerca e distruzione

Sul campo di battaglia, i veterani degli RTS firmati da Relic noteranno subito il sistema di copertura, che è uguale in tutto e per tutto a quello visto in *Company of Heroes*. Un cursore cambierà colore in base al terreno da voi selezionato: un muretto colore verde significherà che i vostri Space Marine godranno di un riparo sicuro. Ogni rifugio, però, potrà essere distrutto (nelle missioni più avanzate i nemici vi bombarderanno senza pietà) ed è possibile persino creare delle proprie e vere barricate.

Soprattutto nelle prime missioni, è importante prestare attenzione alle coperture, anche perché i vostri ragazzi non sono ancora sufficientemente potenti per resistere a un fuoco di soppressione per svariati minuti, né in possesso di un'attrezzatura bellica di prima qualità o di abilità speciali per sconfiggere in un solo colpo i nemici e boss avversari.

In certe situazioni, sarete costretti a ripiegare, studiando il percorso migliore o quello più veloce per arrivare allo scontro finale con il comandante di turno. Vi capiterà di rifare certe missioni più di una volta, soprattutto se non avrete "familiarizzato" con la filosofia di gioco introdotta da Relic in questo secondo capitolo della serie *Dawn of War*. Come in un GdR d'azione, dovrete prima accumulare armi/bonus/medkit e poi affrontare il boss finale. Il "giro" è caldamente consigliato, soprattutto quando si affrontano avversari di un certo spessore e livello: non tutte le situazioni sono approcciabili alla "garibaldina", prendendo a mazzate qualsiasi nemico. In alcuni casi, è possibile dimenticare le

BUONI PROPOSITI PER IL FUTURO

Ecco cosa ci piacerebbe vedere, in futuro, in *Dawn of War II*:
Sarebbe bello giocare anche minicampagne con le altre razze.
Avere almeno sei squadre.
Avere missioni con una trama più interessante.
La possibilità di salvare durante le missioni.
Poter stabilire dei presidi nei territori durante la campagna.

PITTURARE I SOLDATINI

Nelle missioni multiplayer è possibile personalizzare il proprio esercito, sia esso di Space Marine o di Eldar, Orki o Tiranidi. Esistono già le "livree" più note nel mondo di "Warhammer 40K", come Black Templar, Ultramarine, Blood Angels e Space Wolves, per gli Space Marine. Magari qualcuno creerà i "GMC Warriors"!

MULTIPLAYER COOPERATIVO

È possibile affrontare l'intera campagna anche in modalità cooperativa con un amico, tramite il servizio Games for Windows LIVE. Si potrà giocare e riprendere da qualsiasi punto della Campagna in coppia, senza alcun problema.

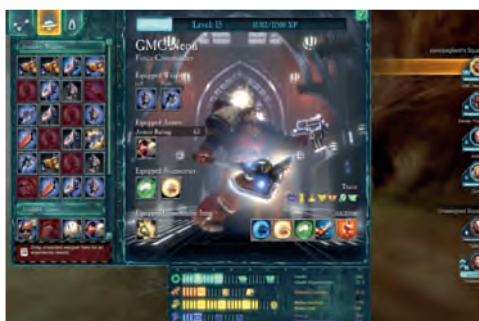
LA STORIA DI RELIC

Homeworld (2000)
Impossible Creatures (2002)
Homeworld 2 (2003)
Warhammer 40.000: Dawn of War (2004)
Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault (2005)
Company of Heroes (2006)
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade (2006)
Company of Heroes: Opposing Fronts (2007)
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm (2008) (Sviluppato da Iron Lore Entertainment)
Warhammer 40.000: Dawn of War II (2009)

DAWN OF WAR II E LE MINIATURE

Chi gioca assiduamente a "Warhammer 40.000" su un tavolo con miniature e dadi, si troverà a casa con Dawn of War II, esattamente com'è successo per il primo capitolo di questa saga. Tolto il fatto che si tratta di uno strategico in tempo reale, mentre "WH 40K" è un gioco a turni, lo spirito è presente in ogni anfratto di ogni mappa, in ogni arma di ogni unità. Addirittura, dato che qui utilizzerete quasi sempre solo quattro squadre senza possibilità di crearne di nuove, le missioni in single player assomigliano di più a una partita sul tavolo da gioco, dove non potete "creare" nuove unità.
I giocatori veterani di "WH 40K" saranno anche più facilitati, in quanto sapranno quanto sono importanti lanciafiamme e copertura nell'universo ideato dalla Games Workshop.

GIOCHI DI RELIC ALLEGATI A GMC

Se siete dei lettori assidui di GMC, saprete che negli ultimi sei mesi la vostra rivista preferita ha allegato *Dawn of War – Dark Crusade* (GMC settembre 2008) e *Company of Heroes* (GMC Natale 2008). Se ve li siete persi, basta mandare una mail ad abbonamenti. gmc@sprea.it

Disporre di una buona copertura è fondamentale per avere ragione dei nemici.

In alcuni frangenti, perderete il controllo della situazione, visto il caos prodotto dai vostri attacchi.

coperture concentrandosi sul menare le mani a testa bassa, in altri è necessario rintanarsi all'interno di edifici o trovare ripari di fortuna (gran parte del territorio è utilizzabile come copertura) per contrattaccare al momento giusto. Nelle mappe troverete, poi, alcune "strutture chiave" che, se conquistate, permetteranno di rinforzare la propria squadra. Per esempio, rifugiarsi nei templi permetterà una perfetta guarigione ai membri del piccolo esercito, mentre delle speciali "antenne" consentiranno di rimpiazzare i ragazzi caduti con nuove reclute.

Di fronte a uno sciame di Tiranidi barricato dietro un muro, potete spostarvi sul fianco e fare fuoco; oppure, potete mandare i vostri Scout "invisibili" vicini al muro, farlo saltare letteralmente in aria, e poi massacrarli con i Devastator opportunamente piazzati; infine, potrete colpire il "cervello" dei Tiranidi in modo da lasciare tutti gli altri spiazzati, e massacrarli con comodo. Dopo aver affrontato alcune missioni, capirete quali parametri potenziare, quali gadget portare e quali uomini scegliere per affrontare con successo un certo tipo d'intervento o per debellare una pericolosa minaccia.

> "Alcune missioni sono davvero toste e vi capiterà di rifarle più volte"

Alieni, ma intelligenti

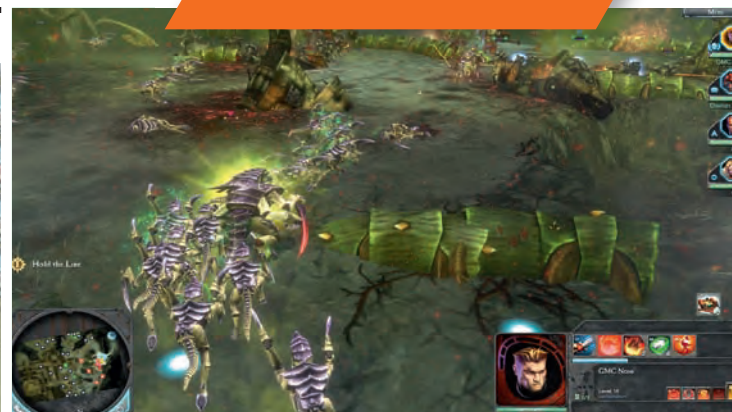
L'Intelligenza Artificiale dei nemici ci è piaciuta molto e, indipendentemente dal livello di difficoltà selezionata, è in grado di offrire una buona sfida. È bello vedere gli avversari scappare per riorganizzarsi, o preparare una serie di agguati in altre zone della mappa: insomma, sapranno cambiare atteggiamento tattico a seconda delle forze in campo.

Per sconfiggere i boss di fine mappa è necessario possedere dei buoni riflessi, una certa flessibilità e un bel arsenale (caldamente consigliati scorte di stimulant pack, bombardamenti orbitali e granate a frammentazione). Ogni nemico finale deve essere affrontato con un minimo di strategia: alcuni saltellano da una parte all'altra della propria arena, altri dispongono di un armamentario da paura e di abilità speciali. Tiranidi, Orki ed Eldar vanno affrontati in un certo modo, e in alcuni casi selezionare una determinata missione piuttosto che un'altra potrà determinare il vostro successo. In alcuni casi, basterà salire di livello e sbloccare certe abilità per avere ragione di un Lictor Alpha dei Tiranidi o di un Warboss degli Orki.

Chiaramente, lo scontro finale tra il cattivo della situazione e gli Space Marine si risolverà in un corpo a corpo in cui il vostro Comandante si esibirà con il suo martello tuono a due mani, mentre il malcapitato nemico di turno (apparirà una barra d'energia sullo schermo) cercherà di evocare altre creature/truppe, bombarderà, salterà, si teletrasporterà, attingerà ai poteri psionici per rendervi arduo il compito: insomma,

I boss motorizzati vanno devastati in un certo modo.

Il nostro Force Commander in tutto il suo splendore: un ottimo "picchiatore" al servizio dell'Imperatore.

Gli Eldar sono molto pericolosi e vanno affrontati con attenzione.

il divertimento e qualche arrabbiatura sono garantite! I ragazzi di Relic hanno preparato – per la vostra gioia – una ventina di boss unici da affrontare e un'altra ventina di gradite "varianti" (differiscono per comportamento e per ruolo nella Campagna): alcuni sfrutteranno veicoli assolutamente spettacolari, altri sfrutteranno armi super tecnologiche, psioniche e così via.

Per quanto riguarda gli aspetti negativi di *Dawn of War II*, non c'è molto da segnalare: alcune missioni sono davvero toste (anche a livello facile) e vi capiterà di rifarle più volte, fino a quando non avrete capito lo schema ideale per sconfiggere il boss di turno o i suoi assistiti (magari un "quick save" avrebbe risolto il problema – ora, invece, potrete salvare solo nella schermata della campagna, non durante le missioni).

Ai veterani del genere degli RTS potrebbe non piacere questa versione di *Diablo* (al posto di un eroe ci sono quattro squadre di Space Marine) nel mondo di "Warhammer 40.000": ma nel multiplayer potranno tornare alle vecchie abitudini con basi da controllare, unità da sviluppare ed eserciti più corposi. Inoltre, affrontare a ogni missione/mappa il "solito" boss finale potrebbe anche stancare, ma il carisma degli Space Marine riuscirà a sopperire anche a tale peculiarità. Quello che è ripetitivo, è che sui tre pianeti esistono – in totale – una ventina di province: alla fine della campagna, le avremo visitate tutte almeno tre volte, ed è un po' frustrante dover combattere due volte di fila sulla medesima mappa, con i nemici posizionati nello stesso modo.

Gli Space Marine avranno un compito davvero arduo per salvare la razza umana e sconfiggere questa ennesima minaccia: Relic ha confezionato una campagna single player profonda e spettacolare, un multiplayer più tradizionale per i nostalgici e ha aggiunto i tanto attesi Tiranidi, suggellando il tutto con una cura per i dettagli semplicemente unica e un comparto grafico di prim'ordine. Lunga vita all'Imperatore!

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Warhammer 40,000: Dawn of War – The Complete Collection, Apr 08, **8**
Una delle serie RTS di riferimento. Da giocare, assolutamente. Si può acquistare via Internet e su Steam.

Company of Heroes, Ott 06, **9**
Il capolavoro di Relic ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. GMC lo ha allegato al numero di Natale 2008.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic Entertainment** ■ Distributore **THQ Italia** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.dawnofwar2.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 5,5 GB HD, DVD-ROM, Internet per giocare**
- Sis. Cons. **Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

+ Campagna single player esaltante
+ Intelligenza Artificiale brillante
+ Molte novità

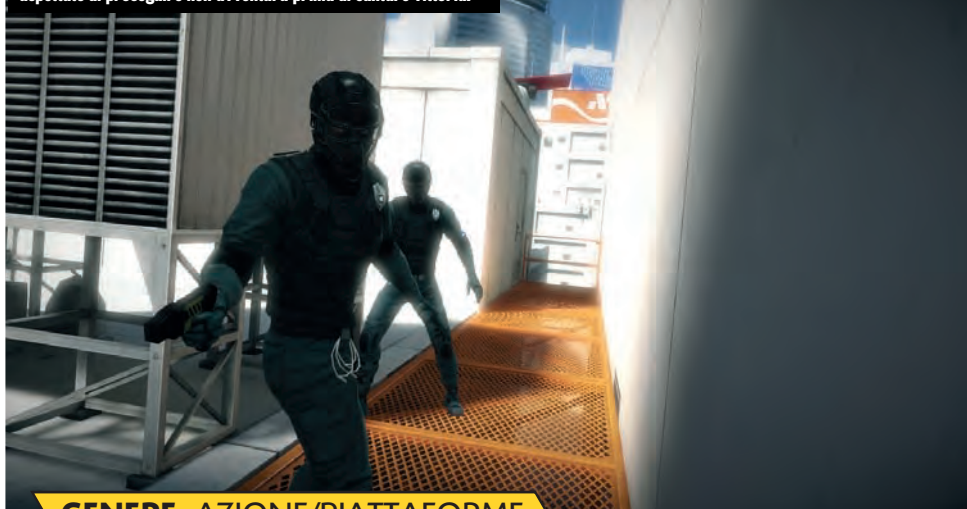
- Campagna solo con gli Space Marine
- Qualche squadra in più non avrebbe guastato
- Un po' troppo ripetitivo?

La scelta di Relic lascerà qualche veterano degli RTS scontento, ma la nuova strada intrapresa per il single player a noi è piaciuta tantissimo. Il carisma e la potenza degli Space Marine sono stati ricreati ad arte: lunga vita all'Imperatore!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	NOVITÀ
8	7	9	9	8	8

■ Non ci si limita a saltare: spesso sarà fondamentale sapersi infilare alla svelta sotto alcuni tubi o infilarsi in angusti cunicoli.

■ I primi nemici non rappresenteranno una grande minaccia, ma aspettate di proseguire nell'avventura prima di cantare vittoria.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

MIRROR'S EDGE

Colori accesi, movimenti veloci, visuale in prima persona: il trionfo del mal di mare per alcuni, un tripudio di emozioni per molti.

IN ITALIANO

Mirror's Edge è stato interamente tradotto in italiano, compresi i dialoghi. Electronic Arts ha puntato molto su questo titolo non solo traducendone il parlato, ma anche affidando la voce della protagonista alla bella Asia Argento. Una scelta purtroppo infelice: l'accento romano di Asia non sembra sposarsi bene con la sbarazzina protagonista del gioco, ma è soprattutto il pathos, o meglio la sua completa assenza, a rendere i dialoghi noiosi e poco interessanti.

SI parla da tanto tempo di _Mirror's Edge_, e chi possiede una console ha probabilmente avuto modo di provare almeno il demo di questo discusso titolo. Il clamore è dovuto, fatto raro, a uno schema di gioco per una volta originale, e non per le solite questioni legate a contenuti moralmente criticabili o per l'ennesima tecnologia grafica utilizzata.

Gli ormai consueti e roboanti proclami dei reparti marketing, per una volta, si sono rivelati veritieri: *Mirror's Edge* riesce a portare una piacevole ventata di novità sia per quanto concerne la giocabilità, sia sotto il profilo tecnico, che appare decisamente più curato della media. Osservando le immagini in queste pagine, difficilmente riuscirete ad apprezzare la qualità del motore grafico che, nonostante l'apparente assenza di texture, riesce a gratificare l'occhio del giocatore attento con cromie particolarmente azzeccate (e studiate in maniera da offrire indizi ai giocatori) e facendo risaltare tutti quei dettagli che solitamente passano in secondo piano. Generalmente, i programmatori si concentrano sui mobili, sulle suppellettili, sui tanti oggetti di contorno per rendere vivi e credibili gli ambienti. Nel caso di *Mirror's Edge* questa regola è stata stravolta: tutto appare spoglio, addirittura asettico, ma i piccoli dettagli, che si tratti di una grondaia o dell'asta di una bandiera, sono messi in enorme evidenza. Anche perché saranno questi gli strumenti fondamentali nelle mani del giocatore, tanto che un semplice terrazzino potrà trasformarsi nella piattaforma che vi permetterà di raggiungere zone altrimenti inaccessibili. La protagonista del gioco, Faith, è una "parkeur" (se non sapete di cosa stiamo parlando, date un'occhiata all'apposito spazio dedicato) impegnata nel tentativo di liberare la sorella, ingiustamente accusata di omicidio. L'intera l'avventura sarà basata sull'abilità del giocatore di far eseguire a Faith salti lunghissimi e precisi al centimetro. Al contrario di quanto accade alle persone qualsiasi, non andrete sul tetto di un altissimo palazzo per godervi il panorama, bensì studierete il territorio per scoprire come arrivare ancora più in alto senza prendere l'ascensore o come raggiungere l'edificio di fronte senza attraversare la strada. Aguzzando la vista, troverete delle gru che muovono carichi, qualche pennone di bandiera o delle provvidenziali impalcature raggiungibili scalando una grondaia: è tutto quello che vi serve al fine di muovervi per la città senza dipendere da mezzi di trasporto pubblici o privati.

> "Sei, otto ore di gioco sono veramente poche"

A dirla tutta, ci avevano provato altri programmatori, anni fa, a realizzare qualcosa di simile, ma il vecchio *Marc*

UN TRIPUDIO DI FISICA

Sebbene dalle immagini possa sembrare molto semplice ed essenziale, *Mirros' Edge* è molto curato dal punto di vista tecnico. Non solamente per quanto concerne la mera grafica, ma soprattutto per la simulazione della fisica. I programmatori di DICE si sono affidati per questo difficile compito alle librerie PhysX di AGEIA, invece del più noto Havok. Questa scelta si è rivelata molto importante, soprattutto perché così facendo è possibile sfruttare una scheda PhysX (per quelle poche persone che l'hanno comprata...) oppure, più probabile, fare calcolare la fisica alla GPU, per lo meno se si possiede un chip grafico di NVIDIA della serie 8 o superiore. Chi possiede due o più schede video, potrà addirittura decidere di dedicarne una interamente al motore fisico, e l'altra al rendering. Considerata l'importanza dell'argomento, abbiamo voluto fare analisi più approfondite: troverete tutti i dettagli nello speciale a pagina 68.

I pennoni delle bandiere ai quali aggrapparsi come fanno i trapezisti non sono una novità, ma è sempre un piacere sfruttarli per darsi lo slancio.

Non bisognerà mai impazzire con gli enigmi: al massimo vi toccherà attivare qualche leva.

ATTENZIONE! DRM

Trattandosi di un prodotto di Electronic Arts, era quasi ovvio che il gioco sarebbe stato protetto tramite qualche DRM. Come in tutti i titoli recentemente lanciati dall'azienda, anche in questo caso il sistema di protezione è basato su SecuROM, e richiede un'autenticazione online per poter essere giocato, esattamente come il tanto criticato (in quanto a DRM) *Spore*. Stavolta però l'operazione è stata fatta in maniera meno fastidiosa per l'utente: sarà infatti possibile installare e attivare il gioco su cinque differenti PC. Al contrario di quanto accade in *Spore*, però, disinstallando il gioco verrà revocata, e di conseguenza resa ancora disponibile, un'installazione. Volendo è possibile revocare una delle chiavi anche senza cancellare il titolo dal disco fisso, per poi riattivarla successivamente senza dover ripetere la procedura di installazione. Dalle nostre prove non sono emersi problemi, e ci sembra che il servizio, così strutturato, funzioni bene e non dia troppe pene a chi acquista *Mirror's Edge*.

IL MAGICO MONDO DEI PARKEUR

Se non sapete cosa è un "parkeur" smettete di leggere, indirizzate il browser su Youtube e cercate filmati usando il termine come chiave. Compariranno centinaia di risultati, la maggior parte dei quali avranno come protagonisti degli atleti decisamente fuori di testa, impegnati in salti ed acrobazie al limite della fisica, il tutto ovviamente sfruttando gli appigli che offrono gli ambienti urbani (preferibilmente palazzi in costruzione) e senza alcun dispositivo di sicurezza. *Mirror's Edge* vuole simulare queste emozioni, farvi sentire degli atletici scavezzacollo anche se il vostro unico sport è quello di muovere le dita sulla tastiera. E lo fa maledettamente bene, tra l'altro: tutto le acrobazie, le spericolate tecniche di arrampicata e i lunghissimi salti fra un tetto e l'altro sembrano fatti da appassionati di questo sport, e nella maggior parte dei casi non si ha l'impressione di guidare un improponibile personaggio che compie acrobazie impossibili. Tutto è coerente e verosimile, quasi una simulazione dello sport. Se escludiamo il fatto che una caduta dal 50° piano avrà come unica conseguenza il farvi ricominciare dall'ultimo checkpoint.

I punti dove spiccare salti o dove appigliarsi saranno prontamente evidenziati con colori cangianti, facilmente visibili anche da lunghe distanze.

I giochi di luce sono decisamente spettacolari, e la palette del gioco li esalta in maniera notevole.

Ecko's Getting up non era riuscito a stimolarci. In *Mirror's Edge* l'azione è molto più adrenalinica e l'esplorazione risulta più stimolante, sia per la spettacolarità di alcune evoluzioni, sia per la scelta di far vivere l'avventura al giocatore in prima persona, al contrario di quanto visto in *Getting Up*. Inizialmente è facile rimanere disorientati, e i giocatori più sensibili potranno avvertire un po' di nausea guardando quanto accade sul monitor, ma dopo aver preso correttamente le misure ed essersi abituati ai movimenti incredibilmente dinamici della telecamera, tutto risulterà naturale.

Tanto naturale che, anche iniziando un livello nuovo, non ci si fermerà a esplorare per scoprire la giusta direzione, ma si inizierà a correre, seguendo d'istinto il percorso giusto, e solo raramente rallentando l'andatura alla ricerca dell'appiglio. Questa è anche una necessità: la maggior parte dei livelli vi vedrà fuggire da tizi armati e ben poco amichevoli, e non avrete molto tempo per esplorare, se vorrete rimanere vivi. Spesso, poi, gli inseguitori saranno aiutati da cecchini posti sulle sommità dei palazzi o da fastidiosi elicotteri che vi seguiranno sui tetti rovesciandovi addosso una pesante pioggia di proiettili.

Solo quando sarete lontani dagli avversari, *Mirror's Edge* abbandonerà leggermente queste frenetiche meccaniche per proporre alcune sfide un po' più cerebrali, che vi obbligheranno a studiare per qualche istante il livello alla ricerca della via d'uscita più conveniente. Perdersi non sarà possibile: con la pressione di un tasto vi verrà infatti indicato l'obiettivo successivo, ma talvolta bisognerà ragionare quel tanto che basta per comprendere la sequenza corretta di salti, corse sui muri e arrampicate.

Per garantire un filo di varietà in più, non mancherà qualche combattimento. Se, nella maggior parte dei casi, la miglior difesa sarà effettivamente la fuga, ci saranno situazioni in cui sarete accerchiati e non potrete fare a meno di vibrare qualche cazzotto. Il sistema migliore consiste nel disarmare gli avversari avvicinandosi da dietro di soppiatto o, quando ciò non è possibile, nell'entrare a gamba tesa. Letteralmente.

Una bella rincorsa, una scivolata e, prima che il nemico possa rendersi conto degli eventi, un calcio sulle gengive o nelle parti basse sistemerà il tutto. Se sarete particolarmente veloci, premendo il tasto destro del mouse al

Non avrete spesso le armi in mano, ma in quei rari momenti, vi consigliamo di farne un buon uso per spianarvi la strada.

Alcune recinzioni saranno elettrificate, e quindi non scavalcabili: cercate di saltarci oltre senza sfiorarle.

Cliccate sul tasto destro del mouse al momento giusto per disarmare gli avversari e renderli inoffensivi con una bella ginocchiata in faccia.

SALVATAGGIO PERFETTO

Niente pulsante "salva", quick o lento che sia, in *Mirror's Edge*. L'azione non viene spezzata in alcun modo, se non da alcuni filmati di intermezzo, e il salvataggio è squisitamente automatico e invisibile. Andate avanti più che potete senza preoccuparvi, e quando vi capiterà di morire, ricomincerete sempre da un punto molto vicino. Un sistema ottimo, che sarà sicuramente in grado di accontentare chi ama il pulsante per il salvataggio veloce e chi proprio non lo può sopportare.

SISTEMA DI CONTROLLO

Nonostante sia nato su console, e quindi concepito per essere goduto utilizzando un joypad, *Mirror's Edge* risulta eccellente anche quando giocato con mouse e tastiera. Merito di chi ha tarato i comandi per PC, facendo un ottimo lavoro, ma anche di chi ha ideato il gioco, che richiede semplicemente un certo spirito d'osservazione e velocità nel premere i pochi tasti utilizzati, senza obbligare a fastidiosi contorsionismi.

momento giusto (quando l'arma del nemico diventerà rossa), lo disarmerete con una spettacolare mossa, lasciandolo svenuto per terra e prendendo possesso del fucile o della pistola. Occhio, però: impugnare armi influirà negativamente sull'agilità della nostra protagonista, rendendo le sue evoluzioni più problematiche.

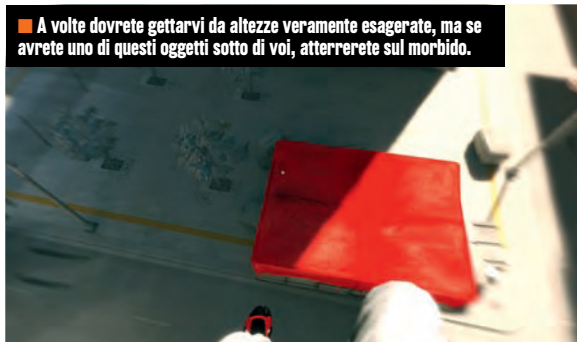
Altre mosse includono la possibilità di saltare sui muri per trovarsi alle spalle dell'inseguitore, in perfetto stile "Matrix", e di fare alcuni passi sulle pareti per evitare di venire accerchiati.

Volendo, è anche possibile attivare una sorta di Bullet Time, che rallenta l'azione permettendovi di essere più precisi durante le situazioni caotiche, come i combattimenti contro più

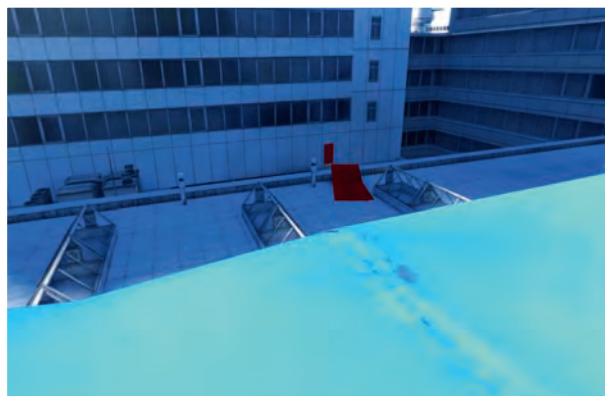
> "Si alternano intelligentemente adrenalina e ragionamento"

avversari contemporaneamente. Considerate le premesse, risulta ovvio che *Mirror's Edge* debba puntare moltissimo su una buona struttura dei livelli per tenere alta l'attenzione, e fortunatamente sotto questo profilo non siamo rimasti delusi. Dai primi passi del tutorial alla fine dell'avventura, non capiterà un solo momento di noia. Le sezioni si alternano intelligentemente fra adrenalina, ragionamento e frenetici combattimenti, con un ritmo sempre incalzante che non stanca mai il giocatore. Anche la curva di difficoltà è tarata a puntino e, sebbene sia possibile imparare tutte le mosse disponibili nei primissimi livelli, è solo verso la fine che dovrete combinare sapientemente quanto appreso in precedenza.

Sembra tutto affascinante e si rimane ammaliati anche dalla trama. La narrazione è affidata a sequenze animate caratterizzate da uno stile grafico molto particolare, ben lontano dal fotorealismo e più vicino al fumetto, mantenendo ovviamente le particolari cromie viste nelle sezioni giocate. Purtroppo, l'esaltazione durerà poco: non certo per un calo di qualità nei livelli avanzati, bensì perché basteranno 6, 8

A volte dovrete gettarvi da altezze veramente esagerate, ma se avrete uno di questi oggetti sotto di voi, atterrerete sul morbido.

Lo stile dei filmati è molto fumettoso e in linea con la grafica delle sezioni di gioco.

STILE E FUNZIONALITÀ

L'aspetto grafico di *Mirror's Edge* non è solo molto piacevole e ricercato, ma anche, e soprattutto, funzionale. Le differenti cromie evidenziano infatti i luoghi da raggiungere, oltre a dare indizi su improvvisate rampe e altri elementi dello scenario che possono essere sfruttati per arrivare a destinazione. Non rinunciate a un minimo di esplorazione, però: ignorando i suggerimenti più evidenti, è spesso possibile trovare percorsi alternativi che risultano più veloci (ottimo per stabilire record nelle Prove a Tempo) e che spesso pullulano delle valigie nascoste che, una volta scovate, sbloccheranno alcuni contenuti.

NIENTE INTERFACCIA

Anche in questa produzione, sono stati completamente eliminati HUD e vari indicatori dallo schermo, sul quale si godrà solamente l'azione. Lo stato di salute del protagonista verrà evidenziato dalle tipiche macchie rosse ai bordi dello schermo quando le ferite saranno troppe: basterà nascondersi per qualche istante per riprendere a correre senza timori.

ore per arrivare ai titoli di coda. È vero che un simile schema di gioco rischiava di venire facilmente a noia, se tirato troppo per le lunghe, ma una manciata di livelli in più sarebbe stata apprezzata. Soprattutto considerando che *Mirror's Edge* non offre molti stimoli per essere rigiocato.

Potrete riaffrontare ogni livello cronometrando il tempo e puntando a scalare la classifica online, ma le modalità multiplayer non fanno gridare al miracolo, per quanto abbiamo potuto vedere: vi diletterete in qualche garetta a chi arriva prima in modalità Time Trial, ma dopo qualche risata con gli amici passerete a titoli con una componente online più soddisfacente.

Mirror's Edge è, insomma, un gioco incredibilmente valido, originale nell'approccio e nello stile grafico, curato in ogni minimo particolare ed esaltante grazie soprattutto a un level design veramente azzeccato. Inizialmente, vi esalterà per la possibilità di effettuare acrobazie al limite della follia, e successivamente vi diletterete anche negli scontri con gli avversari, soprattutto se punterete a disarmarli con eleganza, piuttosto che cercare lo scontro a fuoco.

E proprio quando avrete raggiunto il massimo dell'esaltazione, i titoli di coda vi faranno crollare ogni sogno, obbligandovi ad accettare il fatto che il divertimento è purtroppo finito.

A nostro avviso, *Mirror's Edge* è un titolo perfetto per chi non ha moltissimo tempo da dedicare al videogioco, e che giocando solo poche ore alla settimana potrà farselo durare almeno una quindicina di giorni. Ovvio che chi dedica parecchie ore alla sua passione, difficilmente apprezzerà l'idea di "consumare" una cinquantina di euro in un paio di pomeriggi (o una domenica intensa di gioco).

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Marc Ecko's Getting up, Apr 06, **6½**
Molto più lento come approccio all'esplorazione, e più indirizzato al raggiungere posti apparentemente inaccessibili che nel farlo velocemente.

Tomb Raider Underworld, Nat 08, **8**
Un gioco d'azione con venature platform decisamente più classico, ma che potrebbe fare la felicità di chi adora la pettoruta esploratrice.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **DICE** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.mirrorsedge.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per l'attivazione e le classifiche**
- Sis. Cons. **CPU dual core, 2 GB RAM, 2 GeForce serie 9 in SLI**
- Multiplayer **Internet**

- Schema di gioco innovativo
- Graficamente accattivante
- Eccellente level design

- Molto breve
- Manca un editor di livelli
- Pessimo doppiaggio

Nonostante l'accoglienza tiepida che ha ricevuto per console, riteniamo che *Mirror's Edge* sia un titolo molto valido. Divertente, originale, stiloso e adrenalico: avrebbe tutte le carte in regola per sfondare, se solo durasse più a lungo, o avesse un editor di livelli.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
8	7	9	6	9	6

IL VINCITORE SCEGLILO TU!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2008
SI SFIDANO NELLA SECONDA EDIZIONE DEL:

5 CATEGORIE

GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - ARTISTICI - SPECIALI

25 PREMI

OLTRE 200 VIDEOGIOCHI IN GARA

Il Foro è una costruzione indispensabile per accedere alle strutture più avanzate; viene inoltre ampliato in base ai nostri successi.

Molte mappe sono "punteggiate" da accampamenti di barbari ostili.

GENERE: GESTIONALE STORICO

IMPERIUM CIVITAS III

Il nuovo volume degli annali di Roma.

IN ITALIANO

Imperium Civitas III **è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, testi su schermo e parlato. Il manuale, su carta, è a colori, ma, sebbene abbastanza dettagliato, a nostro avviso non copre in modo esaustivo tutti gli aspetti del gioco.**

TERZA puntata di una delle serie di videogiochi più popolari nel nostro Paese, *Imperium Civitas III* appartiene a quel genere noto come "gestionale storico", in cui il giocatore è incaricato di governare una serie di città del mondo antico.

Mentre parte di tale responsabilità riguarda inevitabilmente la difesa dell'abitato affidatoci, con i conseguenti grattacapi di tipo militare, le chiavi intorno a cui ruotano la maggior parte dei problemi che affronteremo saranno di tipo urbanistico (ovvero, il collocamento razionale di abitazioni, aree di lavoro e servizi ai fini dello sviluppo cittadino) ed economico.

Imperium Civitas III inizia con la creazione del nostro personaggio, l'ambizioso (o ambiziosa) rappresentante di una famiglia romana deciso a sfruttare il turbolento periodo seguito alla guerra civile tra Mario e Silla per migliorare la propria posizione sociale. A tale fine, il nostro alter ego dovrà completare una serie di missioni che lo vedranno viaggiare per i quattro angoli del Mediterraneo e oltre, di volta in volta impegnato a occuparsi di una delle molte città su cui stanno sventolando le aquile romane. I problemi incontrati vanno dalla ricostruzione totale di centri urbani devastati da terremoti, alla difesa di regioni-chiave minacciate da uno dei numerosi nemici che premono dai margini del mondo conosciuto.

Sia che decidiamo di affrontare la campagna (composta da scenari collegati, anche se a volte potremo decidere quale affrontare per primo tra i due o più proposti) sia che ci proponiamo di edificare una megalopoli eterna su una delle mappe già pronte (raffiguranti località storiche come Dover o Siracusa), il nostro scopo sarà dunque pianificare la nascita e lo sviluppo di un centro urbano, garantendo ai nostri cittadini cibo, lavoro, protezione, svago e la possibilità di praticare il culto degli dei. Per fare ciò, dovremo costruire strutture adeguate (utilizzando i materiali che abbiamo portato con noi, o che estrarremo sul posto) e posizionarle sulla mappa in modo funzionale.

In *IC III*, ogni struttura che costruiamo, salvo particolari eccezioni, ha uno tra i seguenti tre scopi: produrre beni, trasformare beni, distribuire beni. Con la parola "beni", lo precisiamo, indichiamo non solo merci e materie prime, ma anche una vasta gamma di servizi necessari alla città come la forza lavoro (prodotta dalle abitazioni), la difesa contro crimini e incendi (generata dalle prefetture) o la spiritualità (che ci viene data dai templi).

> "L'esercito è espressione della prosperità dell'urbe"

Il concetto urbanistico alla base di *IC III* è quello di "raggio d'azione". Affinché un bene possa essere messo a frutto, è necessario che le strutture che ne beneficeranno si trovino entro l'area operativa della struttura che lo genera – indicata, quando la edifichiamo o ci clicchiamo sopra a costruzione ultimata, da un anello luminoso. Alcuni beni, detti "risorse globali", possono raggiungere istantaneamente qualunque struttura abbia bisogno di loro, non importa dove sia collocata sulla mappa. Altri, invece, indicati con la qualifica di "risorse zonali", possono beneficiare solo le strutture e i cittadini che si trovano entro il raggio di chi li produce.

Facciamo un esempio: un campo di grano produce la preziosa semente, ma solo se ha dei plebei che ne lavorano la

LE CINQUE FAMIGLIE

All'inizio di ogni partita possiamo decidere a quale famiglia romana appartenere (è consentito scegliere anche il sesso del nostro personaggio, ma non avrà alcuni impatto sul gioco). Ogni famiglia ha una "specializzazione" che si traduce nella facoltà di sbloccare abilità particolari man mano che il personaggio acquisisce esperienza.

Emili: Appartenenti a una delle stirpi militari più rispettate di Roma, godono dell'appoggio dell'esercito e della classe sociale degli Equites.

Valeri: Esperti mercanti, non esitano ad avvalersi della corruzione e di favori politici per oliare la strada verso il successo.

Luci: Una famiglia di artigiani, specializzata nello sfruttare al meglio schiavi e manodopera, e nel completare i progetti a loro affidati con grande rapidità.

Flavi: Nobili sofisticati, depositari del sapere e cultori di filosofia e storia; sanno mettere a frutto le loro conoscenze per il benessere della città.

Giuli: Sostenuti dalla plebe, hanno aiutato più volte il popolo di Roma in tempi di carestia grazie alle loro vaste proprietà agricole.

Completando le missioni, il nostro personaggio sbloccherà nuove abilità, dipendenti anche dalla famiglia cui appartiene.

Ogni città schiera gratuitamente una legione di volontari.

ESIGENZE E MATERIALI

Imperium Civitas III utilizza un sistema di gestione delle materie prime e dei beni di consumo paragonabile a quello di un gioco di carte collezionabili. I nostri centri di produzione non forniscono beni progressivamente nel tempo (che potrebbero, dunque, essere accumulati in depositi), ma ci garantiscono un "valore assoluto" derivante dal numero dei centri e da eventuali bonus. Per esempio, tre segherie e due fornaci, più abilità personali possono garantire 46 unità di legno e 30 di mattoni. Tale valore viene temporaneamente, e severamente, intaccato quando costruiamo una struttura e, una volta completata la stessa, dovremo comunque pagare un costo fisso di mantenimento (per esempio, due mattoni e un'unità di legno). Questa regola, che di fatto si applica a tutti i beni necessari per la sopravvivenza e la prosperità della città, limita tatticamente il numero di strutture edificabili in un certo momento, e strategicamente il numero massimo di strutture (o cittadini soddisfatti, o ben nutriti...) che possiamo sostenere. Se qualche guaio (per esempio, un incendio in una cava o in una fornace) porta in passivo la nostra capacità di provvedere ai bisogni cittadini, entreremo in una "recessione": potremo ricostruire le fonti di beni perdute, o trovare altri rimedi, ma tutte le operazioni edili in città richiederanno tre volte il tempo normalmente necessario – un grosso guaio se intanto siamo già perseguitati da altri problemi.

Per scegliere il tipo e la natura delle strutture che vogliamo costruire utilizzeremo un'interfaccia detta "Rotae".

terra; ciò significa che esso deve trovarsi entro il raggio di un'abitazione che ospita tale classe sociale. Le granaglie vengono trasformate in farina dai mulini, i quali invieranno l'alimento finito ai mercati, che a loro volta lo ridistribuiranno alla popolazione, soddisfacendone i bisogni alimentari. Affinché questa catena produttiva esista senza problemi, è necessario che ogni anello della stessa si trovi entro il raggio d'azione della precedente. Il passaggio dalle granaglie ai mulini non genera problemi, giacché sono risorse globali. Ma un centro di ristorazione più sofisticato, come la taverna, potrà servire (meglio) solo le abitazioni entro il proprio raggio d'azione, e se lo posizioniamo male rischiamo che diventi una struttura pressoché inutile.

I veterani di altri giochi gestionali storici noteranno come questo meccanismo sia più "astratto" rispetto a quelli di altri titoli nello stesso genere (come *Caesar III* o *I Figli del Nilo*). Manca quasi completamente, per esempio, la necessità per i nostri cittadini di andarsi a procurare materialmente i beni di cui hanno bisogno (o di distribuirli, se questa è la loro professione), muovendosi fisicamente per la mappa (nella serie *Caesar*, era cruciale creare una rete stradale efficiente, elemento qui assente). La conseguenza positiva, ovviamente, è che il giocatore ha una preoccupazione in meno: gestire armoniosamente la città diviene una sorta di "rompicapo" in cui collocare tutti i pezzi al posto giusto, in modo che il flusso dei beni giunga sempre alle loro destinazioni ultime, letteralmente "teletrasportandosi" da un edificio all'altro come il cavallo degli scacchi. Questa, però, è anche implicitamente una conseguenza negativa, dato che rende il gioco assai poco realistico.

A intaccare il divertimento, almeno all'inizio, c'è il fatto che sia il tutorial, sia il manuale sono assai opachi nel definire quali siano le "risorse globali" e le "risorse zonali"; sono necessarie, dunque, pazienza e esperienza prima di riuscire comprendere quali edifici debbano essere collocati uno accanto all'altro e quali, invece, possano "collaborare" a distanza. Anche gli strumenti per evidenziare il flusso dei beni all'interno della città sono primitivi. Una struttura sta producendo senza problemi, ma la struttura "ricevente", collocata entro il raggio appropriato, non sta operando. Perché? Alla fine, può benissimo saltare fuori che i cittadini che abitano vicino alla nostra struttura deserta stanno lavorando altrove, al limite del loro raggio d'azione, mentre i disoccupati sono troppo lontani per giungere ove c'è bisogno di lavoro. Situazioni di questo tipo generano frustrazione e confusione, senza essere né stimolanti, né divertenti.

Sul fronte militare, il gioco utilizza un sistema più vicino agli RTS classici per gestire il movimento delle truppe e i combattimenti, e offre quindici tipi di unità diverse (incluse alcune mercenarie). Il reclutamento dei vari tipi di soldati avviene, però, con gli stessi meccanismi con cui produciamo ogni altro bene: una catena di passi che, se completata, consente di avere una squadra di soldati in più da schierare. Questi includono una scorta di materiali appropriati per le armi (come ferro e legno), un'armeria in cui esse vengono lavorate, un numero sufficiente di cittadini di classe sociale adeguata, e una caserma in cui far confluire il tutto e trasformarlo in una nuova legione armata e addestrata.

PERLE AI PORCI

Il modello urbanistico di *Imperium Civitas III* favorisce uno sviluppo frammentario e poco armonico della città, grazie al fatto che non esiste un fattore di "desiderabilità" delle aree. I nostri patrizi, in sostanza, non avranno problemi a essere circondati da allevamenti di maiali. Ciò allontana le metropoli di IC III dall'eleganza delle città di Faraon e Caesar III, con i loro "quartieri alti" che si contrappongono alle aree in cui avviene lo sporco, ma fondamentale lavoro quotidiano.

PICCOLI AMBIZIOSI CRESCONO

Completando le missioni, il nostro personaggio ottiene punti esperienza e oro per la propria riserva personale. I primi servono a sbloccare abilità speciali in uno di tre settori: Città, Strategia e Stirpe (questi ultimi sono legati alla famiglia cui apparteniamo). L'oro, invece, è utile per acquistare "proprietà personali". Si tratta di strutture collocate fuori mappa che garantiscono una rendita fissa di un bene particolare (per esempio, le "Cave di Cabrera" garantiscono 5 unità di marmo e 10 di pietra). Ogni missione ha obiettivi secondari, oltre a quelli indispensabili per essere completata, che, se conseguiti, permettono di accedere a proprietà familiari addizionali da acquistare, o aumentano la nostra ricchezza personale. Tali conseguimenti non vanno mai perduti e quando affrontiamo una mappa con uno dei personaggi che abbiamo creato, la difficoltà sarà dunque inferiore, se ne scegliamo uno di provata esperienza.

Le epidemie causano lo spopolamento delle case, con conseguenze durissime per l'economia del centro urbano.

I porti consentono di aprire rotte commerciali attraverso cui importare ed esportare merci e materie prime.

Quando pestilenza, incendi e guerre arrivano tutti insieme, è segno che gli dei vogliono farci ricominciare lo scenario.

Unità particolari avranno bisogno di equipaggiamenti adeguati (come i cavalli per la cavalleria) e, in compenso, saranno proporzionalmente più forti. In sintesi, si può così dire che la potenza militare che saremo in grado di schierare sarà, dunque, un'altra forma di espressione di quanto funzionale e organizzata è la nostra città. Le battaglie, infatti, non richiedono realmente l'impegno mentale di un RTS e possono essere tranquillamente vinte (se non si è proprio dei generali imbranati), schierando un esercito più forte del nemico, sostenendolo meglio (alcune strutture, per esempio, permettono di recuperare rapidamente le perdite subite) e affrontando a viso aperto le eventuali minacce.

Non possiamo nascondere che, alla fine delle nostre partite, ci siamo trovati con gli angoli della bocca un po' piegati verso il basso. *Imperium Civitas III* non è un brutto gioco, purché si sappia esattamente cosa si acquista: un rompicapo, e non un simulatore urbanistico vero e proprio. Certo, da ogni simulazione ci aspettiamo un certo grado di astrazione, mentre perfino l'esperienza quotidiana insegna come l'urbanistica sia un po' un rompicapo. Ma nella gestione di una città ci attendevamo, quanto meno, di poter seguire logicamente il flusso delle vite dei nostri sudditi virtuali, e di come essi spostino merci, materie prime e prodotti lavorati in giro per l'urbe. Con *Imperium Civitas III*, invece, conta posizionare nel modo giusto le strutture cittadine e cercare di comprendere come le une sorreggano le altre. Il risultato potrà essere un castello di carte capace di reggersi da solo, e perfino di espandersi. Appresi (con un po' di pazienza) i concetti fondamentali, è stato più semplice pianificare la nostra espansione, e *Imperium Civitas III* alla fine è un titolo divertente ed economico. Non ci ha dato, però, né l'impressione, né la soddisfazione di avere ricreato sul nostro PC una delle città che fecero grande il mondo antico.

Vincenzo Beretta

INCENDI ED EPIDEMIE

In *Imperium Civitas III* le fiamme sono, probabilmente, la minaccia più grande. Le strutture rischiano di incendiarsi se lasciate per troppo tempo in disuso (ovvero, non popolate in caso di abitazioni, o senza nessuno che ci lavori in caso di centri di produzione). Una volta che scoppia un incendio, esistono solo due soluzioni: se nelle vicinanze c'è una prefettura, gli "omini" a essa assegnati cercheranno di spegnerlo. L'alternativa è abbattere immediatamente l'edificio avvolto dal rogo: c'è, infatti, il pericolo concreto che esso si estenda alle strutture vicine. Uno o più incendi possono causare un effetto a catena, in quanto, per esempio, se brucia un'abitazione, anche il luogo in cui lavoravano i suoi abitanti resterà deserto, aumentando il rischio di un altro focolaio. Certe volte, tale "effetto domino" può trasformare un incidente locale nel collasso di un'intera città in pochi secondi. Le epidemie, dal canto loro, spopolano gli edifici e, come conseguenza, aumentano immediatamente il rischio di nuovi incendi.

IN ALTERNATIVA...

Caesar IV, Dic 06, 8
Leggermente più semplice del suo predecessore (ormai un classico), *Caesar IV* sacrifica un po' di complessità a favore della giocabilità.

I Figli del Nilo, Gen 05, 7
Dedicato alla civiltà egizia, è uno dei manageriali storici più difficili da gestire, ma è caratterizzato da un notevole grado di realismo.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Haemimont Games** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/p207/**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Grafica rinnovata e molto gradevole
- Possibilità di personalizzare il proprio alter ego
- Sistema militare migliorato

- Tutorial e manuali poco dettagliati
- Curva di apprendimento ripida
- Alcuni meccanismi poco chiari causano frustrazione

Un manageriale interessante, con una curva di apprendimento resa inutilmente ripida da istruzioni non sempre chiare. Di contro, alcuni concetti sono troppo semplificati. Interessante la possibilità d creare e sviluppare un personaggio con abilità personali.

7

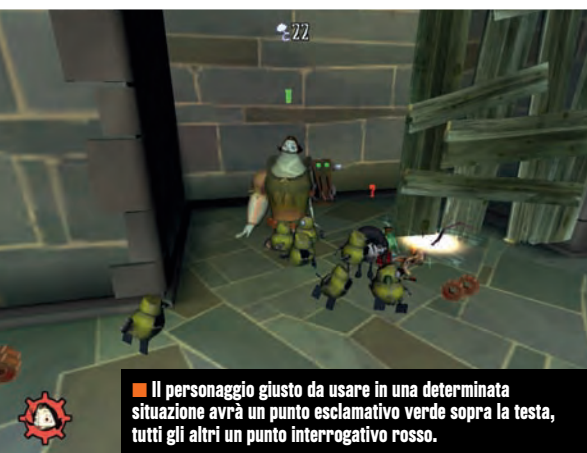
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	MAPPE
7	6	7	8	6	8

■ Il personaggio giusto da usare in una determinata situazione avrà un punto esclamativo verde sopra la testa, tutti gli altri un punto interrogativo rosso.

■ Il livello di energia dei quattro personaggi è sempre visualizzato nella parte bassa dello schermo.

GENERE: PIATTAFORME/AZIONE

IGOR THE GAME

Lupo ululà, castello ululì, il gioco di "Igor" eccolo qui!

IGOR, IL PRINCIPE DEI MOSTRI

La combriccola di creature che è possibile impersonare annovera dei personaggi decisamente bizzarri. Igor è la mente del gruppo ed è in grado di attivare gli ingranaggi sparsi per i livelli, ma non possiede altre abilità particolari; Eva è un'invenzione mal riuscita che, per via della sua stazza, gode di forza e resistenza sovrumane, utili per distruggere barriere e annientare nemici; Scamper è un coniglio morto riportato in vita da Igor e capace di prodigiosi salti; Brian, infine, è un cervello umano trapiantato in un corpo da robot che può sparare missili.

L'occhiello di questa recensione rischia di risultare fuorviante: purtroppo (o per fortuna) non stiamo per parlare di un videogioco ispirato al film "Frankenstein Junior", bensì di un titolo che si rifà a una pellicola di animazione di prossima distribuzione nelle sale italiane.

Igor è l'assistente del Dr. Glickenstein, un folle scienziato malvagio. Quest'ultimo resta ucciso nel corso di un esperimento volto a creare un'invenzione da presentare alla Fiera della Scienza Maligna, dando così l'opportunità a Igor di dimostrare la propria abilità partecipando all'evento al posto del padrone. Per l'occasione, Igor dà vita a una mostruosa creatura assemblando pezzi di corpi umani: tale mostro, però, invece che rivelarsi un concentrato di cattiveria risulta essere una fanciulla gentile e priva di qualsiasi malignità, del tutto inadatta a partecipare a una fiera all'insegna del Male. Con l'aiuto di altre sue bizzarre invenzioni, Igor cerca così di riportare "sulla retta via" la propria creatura prediletta, imbarcandosi in una difficile avventura che lo spingerà a fronteggiare i nemici e le situazioni più disparate.

Al momento in cui scriviamo, non abbiamo avuto modo di vedere il film, ma a quanto pare questo non ha riscosso particolari consensi da parte della critica straniera. Possiamo affermare, però, che se la pellicola raggiunge la medesima qualità del gioco omonimo, tale insuccesso è più che giustificato. *Igor The Game* è un gioco di piattaforme/azione decisamente poco attraente per quanto riguarda grafica e ritmo, e privo di qualsiasi sprazzo di novità. I quattro protagonisti si muovono in gruppo e il giocatore può controllarli uno alla volta passando, in qualsiasi momento, da un personaggio all'altro con la pressione di un tasto. Perché dovrebbe farlo? Che domande: ogni creatura possiede caratteristiche specifiche, di volta in volta indispensabili per proseguire nell'avventura. Insomma, la solita solfa trita e ritrita che costringe il giocatore a cambiare continuamente personaggio per superare anche le stanze più elementari, affollate da nemici fastidiosi di cui è possibile sbarazzarsi (a volte persino con un po' di fatica) dedicandosi alla poco nobile arte della pressione forsennata del tasto di attacco.

> "I quattro protagonisti si muovono in gruppo"

Si potrebbe archiviare il fascicolo *Igor* bollandolo come gioco per bambini e ciò non si discosterebbe affatto dalla realtà, ma è importante sottolineare che si tratta comunque di un prodotto realizzato con un po' di approssimazione, come si evince da molteplici aspetti: a partire dalla grafica poco convincente sino ad arrivare al mediocre doppiaggio. Tra i difetti più evidenti, vanno anche annoverati una certa monotonia di avversari e scenari, nonché qualche imperfezione nella struttura dei livelli, che rende alcuni passaggi più complessi del dovuto.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

UN GIOCO DA RAGAZZI

Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere, ma l'impresa sarà facilmente alla portata di tutti, poiché è quasi impossibile incappare nel Game Over. Basta una buona dose di pazienza per avere ragione del cattivone di turno: quando uno dei vostri personaggi esaurisce la propria energia non muore, ma resta stordito per qualche secondo, per poi riprendere a combattere in forma come prima.

IN ITALIANO

Igor è interamente tradotto in italiano per quanto riguarda manuale, testo a schermo e persino doppiaggio, che lascia un po' a desiderare. I dialoghi si rivelano quasi delle monotone cantilene.

IN ALTERNATIVA...

Ratatouille, Dic 07, 6½
Ripercorrete le avventure del tenero topolino protagonista dell'omonimo film: un gioco semplice, dedicato ai più piccini che hanno adorato il cartone animato.

Boog&Elliot: A Caccia di amici, Dic 06, 6
Ennesimo gioco di piattaforme/azione ispirato a uno dei film che hanno tenuto banco nel periodo natalizio. I due protagonisti sono uno più matto dell'altro!

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Santa Cruz Games** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://igor.deepsilver.com/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1.2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 256 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Un gioco adatto ai bambini
- Livello di difficoltà accessibile
- Si rifà a un film di animazione

- Realizzazione complessiva scadente
- Ripetitivo e monotono
- Level design discutibile

L'unico motivo che potrebbe spingervi ad acquistare il gioco è un amore sviscerato per il film o per le atmosfere cupe in stile "Nightmare Before Christmas" (ma di qualità decisamente inferiore). Rigorosamente vietato ai maggiori di diciotto anni.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	4	5	4	5	5

La nave Argo è pronta a partire. Ancora un paio di missioni e potremo prendere il largo.

L'avventura di Giasone comincia qui, nella villa di Jolco. Ercole è già al nostro fianco.

GENERE: GDR/AZIONE

RISE OF THE ARGONAUTS

Cosa succede quando una software house americana decide di pasticciare con la mitologia greca?

IN ITALIANO

Rise of the Argonauts **può contare su un'ottima traduzione integrale in italiano. Prepariamoci, quindi, a vivere l'avventura di Giasone senza barriere linguistiche.**

CON l'eccezione di alcuni titoli davvero significativi, la mitologia greca ha di rado fatto visita al mondo videoludico, decisamente più avvezzo ad atmosfere care al fantasy nordico e alle saghe di tolkieniana memoria.

Va da sé, l'annuncio di un GdR d'azione ambientato ai tempi di Giasone e degli Argonauti aveva da subito destato una certa attenzione tra i giocatori, intrigati da un potenziale notevole. La presenza in cabina di regia dei californiani Liquid, già titolari di prodotti di discreto successo quali *Battle Realms* e *Dungeons & Dragons: Dragonshard*, rappresentava un'ulteriore garanzia, nonostante la scarsa esperienza del team nella realizzazione di giochi di ruolo. Dopo lunga attesa siamo finalmente in grado di rivivere le avventure del buon Giasone, immersi in un mondo dal fascino impareggiabile.

Le numerosissime licenze che gli sviluppatori si sono concessi nella narrazione delle imprese degli Argonauti compaiono fin dai primi minuti, scelta che di fatto stravolge la vicenda originale in funzione delle esigenze di gioco: nel giorno delle proprie nozze con Giasone, la bellissima Alceme, figlia del re di Micene Licomede, viene barbaramente uccisa da alcuni assassini. La morte della donna è l'elemento scatenante della vicenda, che porterà Giasone ad affrontare un lungo viaggio alla ricerca del Vello d'Oro, un magico oggetto capace di riportare in vita i defunti.

Come detto in apertura, *Rise of the Argonauts* si configura come un tipico GdR votato all'azione, nel quale i combattimenti assumono un valore preponderante, decisamente più centrale rispetto alla costruzione del personaggio e alla gestione delle sue abilità. Tutta la prima parte, ambientata nella lussuosa dimora di Giasone, è un buon esempio di quello che ci attende per larghi tratti dell'avventura: controllando il protagonista in terza persona, ci faremo largo tra orde di nemici, dimostrando con feroci e letali colpi tutta la nostra potenza. Una struttura "corri e colpisci" che ricorda da vicino celebri giochi di ruolo del passato, ma che sulla distanza non riesce da sola ad attribuire spessore a un titolo intrigante, ma tendenzialmente monocorde.

La monotonia è, purtroppo, un aspetto immediatamente percepibile in *Rise of the Argonauts*, a partire proprio dal sistema

"Si riduce a un forsennato e poco ragionato menar le mani"

di combattimento, mancanza davvero grave per un prodotto che fa degli scontri il proprio elemento cardine. In sostanza, tutti i colpi vengono gestiti da semplici clic del mouse, talvolta inframmezzati da rari interventi della tastiera, soluzione che svilisce l'esperienza di gioco riducendola a un forsennato quanto poco ragionato menar le mani. La discreta varietà di armi, unita a un uso piuttosto massiccio di animazioni di morte truculente e spettacolari, rende il tutto meno scontato, ma non sufficientemente stimolante, neppure agli occhi dei giocatori poco smaliziati.

Paradossalmente, sono proprio gli elementi da gioco di ruolo, volutamente smagriti e alleggeriti, a dare un minimo

GIOCHI LIQUIDI

Di stanza a Pasadena, California, Liquid Entertainment fa il suo esordio nel mondo dei GdR d'azione dopo un discreto passato a base di strategia. Da ricordare soprattutto *Battle Realms* (2001), *Il Signore degli Anelli: La Guerra dell'Anello* (2003) e *Dungeons & Dragons: Dragonshard* (2005).

ALLA RICERCA DEL VELLO D'ORO

Sulle tracce del celebre Vello d'Oro, Giasone dovrà esplorare tre grandi ambientazioni, piene zeppe di riferimenti mitologici e nemici da affrontare.

Saria – Su quest'isola, Giasone si imbatterà in un villaggio di centauri. Al termine del livello, Atalanta si unirà al nostro gruppo.

Micene – Ambientazione cittadina per il cammino di espiazione di Giasone. Considerato da re Licomede responsabile della morte della figlia Alceme, il nostro eroe dovrà riguadagnarsi la fiducia del suocero combattendo numerosi duelli nell'arena. Alla fine, sia Licomede, sia il mitico Achille si uniranno agli Argonauti.

Citra – Approdati sulle coste di quest'isola maledetta e apparentemente disabitata, Giasone e i suoi verranno a conoscenza del triste destino dei suoi abitanti, pietrificati da un terribile incantesimo.

I modelli poligonali dei personaggi offrono dettagli di prim'ordine.

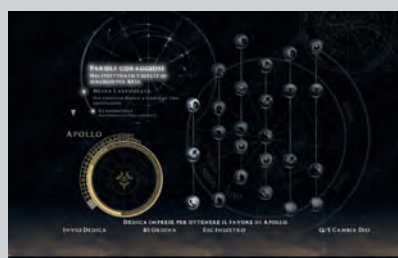
Il mercato di Micene, affollato e ricco di colori, potrebbe mettere in difficoltà i PC meno potenti.

Medea, bella e pericolosa, si unirà presto al nostro gruppo.

GLI ARGONAUTI

Nel mito tramandato dalla tradizione classica, il gruppo di eroi al seguito di Giasone era composto da circa cinquanta elementi. In *Rise of the Argonauts*, Liquid ha deciso di mischiare un po' le carte, inserendo nella narrazione personaggi mitologici che poco o nulla hanno a che fare con il nostro eroe. Ecco, allora, comparire Achille, Medea, Licomede, Dedalo, Pan e Atalanta, in un minestrone mitologico che farà di sicuro storcere il naso ai puristi. Volete però mettere la soddisfazione di combattere fianco a fianco con il forte e vanitoso Achille?

DIALOGHI MITICI...

Oltre all'azione nuda e cruda, *Rise of the Argonauts* ci proporrà svariate occasioni per intrattenere amabili conversazioni con i personaggi non giocanti. La scelta delle frasi da far pronunciare a Giasone sarà importante, dal momento che ogni decisione del nostro eroe determinerà l'allineamento con una divinità specifica, con conseguenti abilità da sbloccare nell'apposita schermata.

Talvolta, la gestione delle inquadrature in battaglia non sarà agevole.

di spinta in più. Nel corso della vicenda, Giasone affronterà scelte che lo allineeranno ad alcune divinità (Ares, Atena, Ermes e Apollo), ognuna collegata alle classiche categorie da GdR (forza, intelletto, destrezza, eccetera). I punti esperienza, distribuibili a piacimento tra le varie divinità, sbloccheranno una lunga serie di abilità, quasi tutte passive, utili per migliorare le caratteristiche del nostro eroe. Nel complesso, tale impostazione risulta interessante e originale, ma la totale assenza di statistiche e la penuria di abilità attivabili in battaglia impediscono di percepire realmente i miglioramenti.

Durante l'avventura incontreremo celebri personaggi mitologici, da Pan ad Achille, passando per Medea e Dedalo, che si uniranno a noi e che potranno affiancarci nelle singole missioni (prima di scendere dalla nave Argo potremo selezionare i compagni, fino a un massimo di tre elementi). Il classico party? Non proprio... A differenza dei GdR che vanno per la maggiore, *Rise of the Argonauts* non ci consentirà di controllare i compagni, che si limiteranno a seguirci e aiutarci autonomamente. Scelta francamente poco condivisibile, ulteriormente aggravata da un'Intelligenza Artificiale scadente.

Un titolo zoppicante su più fronti (da ricordare anche una scarsa longevità, sotto le dieci ore) può se non altro contare su una grafica generalmente gradevole, basata sull'Unreal Engine III e nobilitata da ottimi modelli poligonali dei personaggi e da ambientazioni evocative. Avrebbe meritato, invece, una cura maggiore l'interfaccia, del tutto priva di elementi a dir poco fondamentali, dalla minimappa alle barre della salute dei nemici.

Salutato con entusiasmo, *Rise of the Argonauts* abbandona l'arena con una certa mestizia, acciuffando una risicata sufficienza solo grazie a un impatto visivo notevole e a un buon dinamismo generale. La delusione investe, invece, tutto il resto, lasciando sui nostri monitor un prodotto senz'anima e mediamente trascurabile.

Dario Ronzoni

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, **8½**
Valido GdR d'azione ad ambientazione mitologica, GMC lo ha allegato al numero di febbraio 2008.

Loki, Set 07, **7**
Un buon gioco di ruolo votato all'azione, che ama pasticciare con la mitologia, dalla Scandinavia all'antico Egitto.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Liquid Entertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.rise-of-the-argonauts.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM (1,5 GB su Vista), Scheda 3D 256 MB, DVD, 12 GB HD**
- Sistema Consigliato **Core 2 Duo 2,66 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 13 GB HD**
- Multiplayer **No**

- Grafica di buona fattura
- Storia appassionante
- Discreta varietà di ambientazioni

- Sistema di combattimento monotono
- Elementi GdR solo abbozzati
- Interfaccia povera

Ennesimo gioco dalle buone premesse, ma dalla deficitaria realizzazione, *Rise of the Argonauts* si rivela un banale GdR d'azione di scarso spessore. Se amate la mitologia senza troppe pretese, concedetevi pure un giro sulla nave Argo. Non aspettatevi meraviglie, comunque.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	7	7	6	8	5

6

■ Per ottenere punteggi più elevati, occorre concatenare tra loro diverse acrobazie.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Montagne così non le avete mai viste, neanche in cartolina.

IN ITALIANO

Shaun White Snowboarding è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, testi a schermo e dialoghi compresi. La traduzione, così come la recitazione, è di ottimo livello.

BELLO sport lo snowboarding: discese a rotta di collo, tavole colorate di tinte brillanti e rider senza paura che sfidano i salti più spaventosi.

Sì, proprio un gran bello sport. Peccato che, per imparare a praticarlo, ci vogliano decine di lezioni, senza contare le altrettanto frequenti capatine in alta quota al freddo e al gelo. Pensate, invece, che il modo migliore per godersi la neve sia quello di farlo seduti sulla vostra poltrona, con un pad in mano? Allora continuate a leggere. *Shaun White Snowboarding*, infatti, possiede alcune caratteristiche che potrebbero interessare gli appassionati di giochi sportivi di stampo arcade. Questo, a patto di chiudere un occhio su certi evidenti difetti, che rischiano di macchiare la settimana bianca virtuale.

Innanzitutto la grafica, pur presentando piste ampie e dettagliate, tende a diventare poco fluida, soprattutto nelle situazioni più concitate. Oltre a questo, il sistema di controllo si rivela impreciso e non sempre efficace. Per esempio, per accelerare bisogna spingere in avanti la levetta analogica sinistra del pad (che non vi venga in mente di giocare con la tastiera! Sarebbe come andar giù per i pendii indossando delle infradito), stessa levetta che serve a eseguire i flip in volo. È chiaro, quindi, che a ogni salto bisognerà fare attenzione a non esibirsi in un'acrobazia non voluta.

Talvolta, poi, *Shaun White* si dimostra fin troppo clemente, perdonandovi errori piuttosto gravi, come per esempio atterraggi improbabili con il rider quasi in orizzontale. In altri casi, invece, si rivela inaspettatamente severo, soprattutto durante i grind. Il risultato è una strana chimera in cui, a una notevole facilità nel chiudere i trick aerei più complessi, si affianca una grande difficoltà nel rimanere attaccati anche alla più tranquilla delle ringhiere.

Ad aumentare ulteriormente la sensazione di spaesamento provvede una fisica poco convincente: le interazioni con gli oggetti presenti sulla pista (come alberi o altri ostacoli) sono poco realistiche, oltre a ciò, il vostro alter ego digitale parrà privo, o quasi, di peso, scendendo lungo la pista come una piuma trasportata dal vento. Ovvio che questo incida negativamente sulla sensazione di velocità (scarsa), che ben difficilmente riuscirà a far provare un brivido al giocatore.

Shaun White Snowboarding presenta quindi dei problemi, sia nel sistema di controllo, sia nell'interazione con l'ambiente. D'altra parte, come scrivevamo, non gli mancano le qualità degne di nota.

> "Avrete a disposizione intere montagne per divertirvi"

Innanzitutto, la struttura di gioco è indovinata. Non dovrete affrontare in sequenza una serie di gare, una più difficile dell'altra, come in una sorta di catena di montaggio fatta di neve, discese e tavole da snow. Anzi, avrete a disposizione intere montagne per divertirvi. Complice un ardimentoso elicotterista, potrete lanciarvi dalla cima di ogni picco, scivolando fino a valle, evitando di rimanere sommersi da valanghe di neve, collezionando oggetti che vi serviranno a sbloccare nuove sfide o cimentandovi in una delle tante gare

NEVE IN ABBONDANZA

Uno degli elementi meglio riusciti di _Shaun White Snowboarding_ è rappresentato dall'abbondanza di piste a disposizione. Già dall'inizio del gioco, infatti, saranno disponibili quattro enormi comprensori sciistici, liberamente esplorabili e contenenti chilometri di piste. Ognuno di essi è caratterizzato stilisticamente. Per esempio, quello giapponese è pieno di pagode ghiacciate e ponti di foggia orientale.

PALLE DI NEVE

Esiste un passatempo più divertente che fare a palle di neve con gli amici? Probabilmente no. Questo, almeno, è ciò che pensano quei buontemponi di Ubisoft Montreal. Anche in *Shaun White Snowboarding*, infatti, sarà consentito bersagliare i propri avversari con delle micidiali palle di neve. Non fanno male, ma possono far perdere l'equilibrio anche al migliore dei rider.

È consentito personalizzare al massimo il proprio alter ego digitale.

Sarà possibile salvare i replay delle proprie performance migliori e condividerli con gli amici.

REALISMO SÌ, REALISMO NO

Anche se *Shaun White Snowboarding* è un gioco sportivo di stampo arcade, ciò non significa che sia bandita qualsiasi concessione al realismo. I salti raggiungono altezze incredibili e il vostro alter ego digitale può precipitare da diversi metri d'altezza senza battere ciglio, ma il controllo della tavola richiede molta precisione. Il numero di trick disponibili è elevato e occorre una certa abilità per chiuderli in modo preciso, soprattutto i grind.

AREE NASCOSTE

Sparse per i vari comprensori sciistici, si trovano numerose aree segrete. Alcune di esse si trovano in punti difficili da raggiungere, ma, nella maggior parte dei casi, basterà fare attenzione al mondo circostante (magari sfruttando la visuale dall'alto offerta dalla seggiovia). Altre, invece, sono raggiungibili solo a patto di aver guadagnato particolari potenziamenti, come la capacità di rompere i muri di ghiaccio a spallate.

JOYPAD MON AMOUR

Non pensate di potervi divertire con *Shaun White Snowboarding* usando i controlli da tastiera. È vero, a ogni funzione corrisponde uno specifico tasto, ma per riuscire a domare la tavola e per chiudere i trick bisogna disporre di un paio di leve analogiche. In particolare, vi suggeriamo il controller di Xbox 360.

sparse per il comprensorio. Si va dai salti in lungo, fino alle competizioni a punti, senza dimenticare le gare di velocità e quelle di trick.

Tutto è a portata di mano e starà al giocatore scegliere se impegnarsi o meno in queste prove, oppure se esplorare la montagna, alla ricerca del fuoripista più divertente o di una delle tante aree segrete. Ce n'è da tenere impegnato per ore il più accanito degli snowboarder digitali. Questo anche in considerazione del fatto che *Shaun White* è dotato di una modalità multiplayer persistente, del tutto simile a quella presente in *Test Drive Unlimited*, che permette a 16 snowboarder digitali d'incontrarsi sulle innevate piste di uno dei tanti comprensori presenti nel gioco. Starà a voi scegliere se affrontare una gara di velocità, oppure se sciare tutti insieme, percorrendo chilometri di pista, proprio come se foste in settimana bianca con gli amici.

Anche il sonoro si attesta su buoni livelli, merito degli effetti curati e della colonna sonora griffata in stile punk-rock che accompagna tutte le vostre acrobazie. A completare il quadro, ci pensa la longevità che, oltre ad affidarsi a un multiplayer ben riuscito e a una modalità single player intrigante (merito delle particolari abilità che potrete apprendere nel corso del gioco, come per esempio quella di rompere muri di ghiaccio a spallate, che vi permetteranno di scovare numerose aree segrete), si fregia anche di un sistema di personalizzazione del vostro alter ego digitale abbastanza profondo. Al termine di ogni gara, infatti, riceverete del denaro, indispensabile per acquistare nuovi indumenti, tavole e scarponi. La scelta è vasta e persino chi non è un appassionato di snowboard passerà delle ore a personalizzare il proprio rider.

Francesco Mozzanica

IN ALTERNATIVA...

Tony Hawk's Pro Skater 4, Nov 03, 8
Non stiamo parlando di tavole da snowboard, ma di tavole di legno con sotto delle rotelle. I trick, però, sono altrettanto entusiasmanti.

Torino 2006, Feb 06, 6½
Lo snowboarding è da poco diventato uno sport olimpico, e se desiderate una visione completa degli altri sport invernali, Torino 2006 è una scelta accettabile.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.shaunwhitegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX9.0c, 8 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Buona longevità
- Comprensori molto vasti
- Struttura di gioco ben ideata

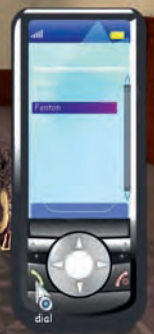
- Sistema di controllo impreciso
- Fisica poco convincente
- A volte poco fluido

Pur con i suoi difetti, *Shaun White Snowboarding* si rivela un gioco sufficientemente divertente. La grafica, con le sue piste ampie e dettagliate è buona, così come il sonoro. Peccato solo per le incertezze del sistema di controllo e per la fisica poco convincente.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	FISICA
7	8	6	7	8	5

Le ambientazioni, sebbene un po' spoglie, sono numerose.

IN DUE SI LAVORA IL DOPPIO

A conferire un minimo di varietà a una struttura di gioco molto lineare, ci pensa la possibilità di dividere le proprie forze, impegnando i due protagonisti in compiti diversi. Per esempio, uno può attirare l'attenzione, mentre l'altro entra di soppiatto in un luogo proibito. La maggior parte dell'avventura, però, deve essere affrontata in coppia.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE HARDY BOYS: THE HIDDEN THEFT

Ma i teenager non dovrebbero limitarsi a correre dietro alle ragazze?

IN INGLESE

The Hardy Boys è in inglese, testi a schermo compresi. La recitazione dei dialoghi, anch'essi in inglese, è ben riuscita e aiuta a calarsi nei personaggi.

IMPORTAZIONE PARALLELA

LE avventure grafiche, così di moda fino a una decina di anni fa, hanno in seguito conosciuto un periodo di flessione. Ciò non vuol dire che non ne esistano più e anzi, recentemente, sono usciti alcuni titoli validi, come la *Season One* di *Sam & Max* allegata lo scorso mese a GMC ben testimonia.

Purtroppo, *The Hardy Boys*, pur condividendo con il redivivo duo di detective la medesima ambientazione poliziesca e la stessa struttura punta e clicca, rimane un gioco mediocre, che non riesce a coinvolgere l'utente. Vestirete i panni di Frank e Joe Hardy, i protagonisti della omonima serie di libri per bambini pubblicata a partire dal 1927, impegnati questa volta nella risoluzione di uno spinoso caso di furto, alle cui spalle si cela una trama di tradimenti, vendette e avidità.

L'intrigo è interessante ma mal raccontato, colpa anche delle scialbe sequenze d'intermezzo che, oltre a essere fin troppo brevi, mostrano tutte le incertezze del motore grafico. Le animazioni, infatti, sono legnose e prive di fluidità. Addirittura, sembra quasi che i protagonisti pattinino, invece di camminare. Le varie ambientazioni, poi, pur molto numerose, sono povere di particolari. Questo, se non altro, aiuta il giocatore a trovare gli indizi e gli strumenti necessari alla risoluzione dei numerosi enigmi presentati. Nella maggior parte dei casi si tratta di sfide tipo "trova X e usalo su Y" e solo raramente si dovranno affrontare impegni più stimolanti, quali i giochi di logica.

La difficoltà di *The Hardy Boys* si attesta su bassi livelli, anche in considerazione del fatto che riceverete

> "È improbabile rimanere bloccati"

numerosi indizi dai dialoghi. Questi ultimi, pur a scelta multipla, risultano lineari e sarà sempre possibile interrogare il proprio interlocutore su ognuno degli argomenti presentati. Per tale ragione, è improbabile rimanere bloccati su sfide particolarmente ostiche.

Gli oggetti da scovare sono numerosi e, oltre a presentare una breve descrizione, possono essere combinati con altri per formarne di nuovi. L'interfaccia utente è semplice, visto che tutto è gestito con il mouse: il tasto sinistro serve per interagire con lo scenario, mentre con il destro si accede all'inventario. Anche il sistema di salvataggio non delude ed è possibile registrare i propri progressi in qualsiasi istante, semplicemente accedendo al menu principale.

La longevità è buona e, per giungere alla conclusione della vicenda, occorreranno quasi una ventina di ore. Si tratta, comunque, di un'avventura molto lineare in cui, sebbene sia consentito tornare in posti già visitati, solo risolvendo certi enigmi si potrà accedere a quelli successivi. Se a tutto questo aggiungiamo una grafica poco curata, una colonna sonora abbastanza ripetitiva e l'assenza di una traduzione in italiano, l'ultimo nato in casa JoWooD resta un gioco adatto solo agli appassionati di avventure grafiche di stampo poliziesco che masticano bene la lingua inglese.

Francesco Mozzanica

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN PO' FACILE

Trovarsi bloccati per giorni, sullo stesso enigma impossibile, risulta frustrante. Ma volete mettere la soddisfazione di riuscire a risolverlo? In *The Hardy Boys* è molto improbabile finire in una situazione simile. Non solo le prove presentate sono relativamente semplici, ma riceverete anche numerosi aiuti dai dialoghi. Solo verso la fine del gioco, le prove inizieranno a farsi un po' più dure e appaganti.

IN ALTERNATIVA...

Myst V: End of Ages, Ott 05, 8½
Un'ottima avventura grafica, adatta sia agli appassionati più intransigenti del genere, sia ai novellini.

Sam & Max: Season Two, Giu 08, 7
La seconda stagione dei casi polizieschi affrontati dai detective più folli della storia videoludica. La *Season One* è stata allegata al numero scorso dell'edizione DVD di GMC.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **XPEC Entertainment** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.hardyboysgame.com**

specifiche tecniche
- S. Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX9.0c, 2 GB HD, DVD**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Buona longevità
- Ambientazioni numerose
- Trama interessante

- Molto lineare
- Enigmi fin troppo facili
- Grafica mediocre

Un'avventura grafica di stampo poliziesco non è un'idea nuova. Oltre a questo, la grafica mediocre, una certa semplicità di fondo e l'assenza di una traduzione in italiano rendono *The Hardy Boys* un titolo adatto solo agli appassionati del genere.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
5	6	6	7	7	6

Passate sopra questi frutti e recupererete "l'energia" persa passando vicino a fonti di calore o attraverso superfici assorbenti.

Nella modalità Petali, i livelli già completati riveleranno nuove sfide.

Graficamente è molto pulito e curato: notate le rifrazioni e riflessioni del mondo sulla rotonda protagonista.

IN ITALIANO

***I-Fluid* è disponibile in varie lingue, fra cui anche l'italiano. Non è stato un sforzo immane, considerato che il testo è composto da poche frasi, principalmente i suggerimenti che spiegano le abilità della goccia. *I-Fluid* può essere acquistato tramite Steam (www.steampowered.com).**

GENERE: PIATTAFORME

I-FLUID

Le insidie domestiche viste con gli occhi di una… goccia!

TRE MODI DI VINCERE

Ogni livello del gioco può essere affrontato in tre differenti modalità. La prima è quella standard: arrivare sani e salvi all'obiettivo. La modalità Petali, invece, presuppone che prima di farlo vi aggiriate per l'intero livello per raccogliere tutti i petali presenti: dovrete sforzarvi di capire come raggiungere alcuni di essi, posizionati in maniera decisamente crudele. Il Time Attack, infine, sarà perfetto per chi ormai conosce gli enigmi di ogni livello e vuole dilettarsi a completare ogni sfida nel minor tempo possibile.

CHI si è mai sognato di impersonare una gocciolina esploratrice, impegnata ad affrontare pericolosi livelli evitando di venire assorbita?

Probabilmente nessuno; eppure, affrontando le imprese proposte da *I-Fluid*, ci si dimentica presto dell'assurdità della situazione e si iniziano ad apprezzarne le occasioni di divertimento. La genialità di questa produzione indipendente consiste nell'aver saputo sfruttare in maniera finalmente nuova e stuzzicante il motore fisico PhysX, che è fulcro attorno a cui ruota tutto lo schermo di gioco.

Guidare la goccia nei vari livelli, tutti rappresentanti ambienti domestici (ricordate *MicroMachines*, vero?), si rivela intuitivo e spassoso, e sarà sufficiente la logica per procedere. Per raggiungere la bandierina a scacchi che raffigura il traguardo, bisognerà scegliere la strada giusta e anche senza bisogno di leggere le istruzioni. le meccaniche saranno chiare a chiunque. Non ci si stupirà se, passando sopra un foglio di carta o un biscotto, si verrà assorbiti (quindi si morirà), così come è ovvio che cadendo da un'altezza troppo elevata ci si disintegrerà in mille piccole unità, o che venendo a contatto con la parte più succosa di una mela tagliata in due si recupereranno le goccioline perdute per strada.

> **"Sfrutta in maniera stuzzicante il motore PhysX"**

Magari si rimarrà colpiti dal peso specifico della goccia di cui si avrà il controllo, in grado di far oscillare sotto il proprio peso dei righelli appoggiati in bilico o delle mezze arance svuotate, ma si prenderà subito confidenza con queste piccole "licenze poetiche".

Altre situazioni meno ovvie, invece, verranno puntualmente comunicate al giocatore semplicemente passando sopra alcuni punti di domanda, che forniranno indicazioni su come saltare, eseguire un doppio balzo in stile Super Mario o, addirittura, aggrapparsi alle varie superfici. *I-Fluid* si rivela un gioco di piattaforme molto piacevole: obbliga a pensare, ma senza risultare frustrante, e necessita di una certa manualità per essere completato, pur senza obbligare alla perfezione e precisione nei movimenti tipica delle avventure del baffuto idraulico di Nintendo. Gli enigmi ben strutturati e intuitivi, così come la magistrale implementazione della fisica e una resa grafica pulita, credibile ma gestibile anche da PC non recentissimi (il motore è il Source, lo stesso di *Half-Life 2*), rendono *I-Fluid* un titolo veramente intrigante e, considerando il prezzo sotto i 10 euro, quasi si può annoverarlo fra le perle da non lasciare sullo scaffale. O meglio, nel negozio online, visto che attualmente l'unico modo di acquistarlo è la piattaforma Steam, che si è rivelata una vera e propria manna del cielo per gli appassionati di giochi indipendenti come questo. Se solo durasse più un week-end…

Alberto Falchi

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider Underworld, Nat 08, 8
Più impegnativo e spettacolare dal punto di vista tecnico: non rimarrete delusi dall'ultima avventura della signorina Croft.

Ballance, Sett 04, 6
Guidate una pallina che, secondo le situazioni, sarà di carta, legno o marmo. Il tutto è basato sul motore fisico Havok.

info ■ Casa **Exkee** ■ Sviluppatore **Exkee** ■ Distributore **Steam** ■ Link **www.steampowered.com** ■ Prezzo **Circa € 8 euro (9,90 dollari)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.i-fluid.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

+ Originale
+ Motore grafico snello
+ Intelligente e divertente

– Breve da portare a termine (una decina di ore)
– Manca un editor di livelli
– Sonoro poco incisivo

Un gioco piattaforme originale, che fa della corretta implementazione della fisica il proprio punto di forza. Ha anche il vantaggio di essere economico e di funzionare su PC datati. Peccato ci voglia poco per completare tutti e 15 i livelli.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	FISICA
7	5	9	7	8	9

Per ogni uomo al nostro comandok possiamo accedere a una scheda che ne riassume le caratteristiche.

Potremo trovarci sia ad assediare un castello, sia a difenderlo.

GENERE: AZIONE/GIOCO DI RUOLO

MOUNT&BLADE

Il simulatore di combattimento medievale di TaleWorlds diventa adulto.

LINGUA, DISPONIBILITÀ E COSTI

***Mount&Blade*, per ora, può essere acquistato solo via download digitale da Steam (www.steampowered.com), GamersGate (www.gamersgate.com) e dal sito ufficiale di TaleWorlds (www.taleworlds.com). È interessante notare come TaleWorlds venda il gioco a 23,40 euro, mentre il prezzo su GamersGate e Steam sia 29,99 euro. Come promesso dagli sviluppatori, chi, in passato, aveva acquistato un codice per la versione "beta" del gioco, può utilizzarlo per attivare l'edizione finale, senza doverla comprare di nuovo. Per il momento, *Mount&Blade* è distribuito solo in lingua inglese.**

CI sono molti titoli che permettono al giocatore di vestire i panni (e le corazze) di un guerriero medievale e di partecipare, spade e archi in pugno, a combattimenti virtuali in mondi 3D.

Pochi, però, possono vantare il realismo di *Mount&Blade*, una "simulazione" vera e propria dei problemi che gli aspiranti condottieri dovevano affrontare nel corso delle loro carriere: dal modo migliore di calibrare gli attacchi e le parate con un particolare tipo di arma, alle preoccupazioni quotidiane derivanti dall'essere a capo di una turbolenta masnada di guerrieri.

M&B inizia con la creazione del nostro eroe utilizzando un tradizionale sistema di punti e abilità. La prima cosa da fare è decidere la "storia" del personaggio, rispondendo a una serie di domande sul suo passato. Ciò genererà una scheda con alcune caratteristiche psicofisiche e abilità già definite, che avremo modo di migliorare ulteriormente spendendo un ammontare prefissato di punti. Potremo, infine, scegliere il nome, il sesso e l'aspetto fisico del personaggio.

Le abilità si dividono in fisiche e intellettuali. Forza e destrezza influiscono su quelle del primo gruppo, intelligenza e carisma favoriscono il secondo. Mentre un "simulatore di combattimento" farebbe pensare che sono le abilità fisiche (come la capacità di combattere con spade o archi) a contare di più, la realtà di *M&B* è molto più articolata.

Il tutorial introduce in modo pratico tutti gli aspetti "marziali", quali attaccare, parare, usare armi da lancio e combattere da cavallo. I comandi sono ingannevolmente semplici: con il tasto sinistro del mouse prepariamo il colpo, che si sferra lasciando il pulsante. I danni inflitti vengono espressi in punti ferita e dipendono dal tipo di arma, dalla nostra abilità con la stessa, dal tempo impiegato a preparare il colpo, dalle protezioni del bersaglio e da fattori contingenti quali una "carica" (se riusciremo a centrare un nemico mentre saremo in rapido movimento, magari in groppa a un cavallo, i danni verranno sensibilmente moltiplicati). Il tasto destro, invece, serve a parare; uno scudo ci riparerà abbastanza bene, mentre deflettere un colpo con un'arma richiede di saper cogliere con prontezza l'attimo in cui il nemico sferra il proprio attacco.

"Un paio di colpi di spada possono significare la morte"

Abbiamo usato le parole "ingannevolmente semplici"; in verità, il combattimento in *M&B* richiede tre doti: pazienza, esercizio e ancora pazienza. Apprendere come calibrare bene fendenti, parate e contrattacchi, in base sia alle proprie qualità, sia ai tipi di armi e corazze impiegate, richiede *molto* allenamento.

Ulteriore pratica è richiesta per imparare a compiere le stesse azioni da cavallo e i giocatori inesperti scopriranno quanto sia facile cercare di abbattere un nemico con la spada, al culmine di una furiosa carica, solo per vedere la propria turbinosa lama mordere l'aria (ed essere centrati dall'avversario appiedato che ha semplicemente colto il momento giusto per contrattaccare). Gli scontri di *M&B* sono estremamente letali e bastano un paio di colpi di spada messi a segno con forza per abbattere chiunque. Ciò, incidentalmente, rende ancora più mortale il pericolo costituito dalle frecce, che arrivano senza alcun preavviso con effetti dolorosissimi.

La campagna è ambientata nelle immaginarie terre di Calradia, rappresentate da una mappa strategica in 3D su cui muoviamo il nostro personaggio e il suo eventuale gruppo di guerrieri (che possiamo reclutare in base alla nostra fama e spendendo oro, nelle cittadine e nei castelli che punteggiano il paesaggio). Sebbene tale mondo sia scaturito dalla fantasia degli sviluppatori, non ci troveremo elementi magici o fantastici. In compenso, tale espediente ha consentito a TaleWorlds di intessere in un'unica landa immaginaria cinque realtà ispirate a controparti del nostro Medioevo, come l'Europa Centrale e le culture delle steppe asiatiche. Quando si creano i presupposti per una situazione di combattimento (ovvero, ci incontriamo con un

CORAGGIOSI E CODARDI

In *Mount&Blade* è difficile prescindere dalla nostra presenza sul campo di battaglia quando si accende la mischia e ciò, ovviamente, significa mettere ogni volta a rischio vita e reputazione del protagonista. Mentre, realisticamente, possiamo restare indietro e lasciare che siano i nostri guerrieri a occuparsi del nemico, durante l'imprevedibile andamento di ogni scontro non dovremo escludere di trovarci inaspettatamente impegnati da qualche avversario ululante – e se avremo trascurato il nostro addestramento marziale… In alternativa, esiste la possibilità di lasciare che i nostri uomini se la sbrighino totalmente da soli, e se prendiamo questa decisione, la battaglia verrà risolta dalla I.A. su una base puramente statistica (un po' come avviene nella serie *Total* War). Il gioco, però, è calibrato in modo che la nostra assenza dal campo influisca pesantemente sulla capacità di combattere delle truppe, e uno scontro che si prospetta ad armi pari può risolversi in una severa bastonatura per i nostri uomini, se decideremo di restarcene nella tenda.

STORIE DI GUERRA

Uno dei principali punti di forza di *Mount&Blade* è la sua architettura "aperta", che ha consentito ai fan di creare Mod di ogni tipo per il gioco. Ciò è attivamente sostenuto dagli sviluppatori. Questi ultimi non solo ospitano sui forum del loro sito (**forums.taleworlds.net**) un'area dedicata al modding, ma hanno facilitato l'uso degli stessi grazie a un menu a tendina che, nella schermata di lancio, permette di selezionare comodamente a quale variante desideriamo giocare. La lista ne include alcune ovvie (come la ricostruzione di varie guerre dell'età antica e del Medioevo europeo, o l'inevitabile proposta delle vicende militari de "Il Signore degli Anelli" e altri romanzi fantasy), ma anche alcune totalmente inaspettate. Per dare qualche esempio, la lista degli "outsider", completi o in lavorazione avanzata, include Mod dedicati ai pirati, alla Seconda Guerra Mondiale in Cina e a *Fallout*. Infine, non manca una robusta serie di espansioni dedicate al miglioramento del realismo e gli aspetti audiovisivi del gioco.

Per quanto spartana, la grafica rende bene l'atmosfera "altomedievale" del mondo di gioco.

Le taverne sono un importante punto di raccolta di informazioni.

GUERRIERE DI FANTASIA

Il modello di combattimento di *Mount&Blade* non distingue tra le peculiarità fisiologiche del corpo maschile e del corpo femminile. Incuriositi, abbiamo provato a chiedere informazioni sull'argomento a una praticante di scherma medievale, la quale ha sottolineato come, teoricamente, l'approccio all'uso delle armi dovrebbe cambiare profondamente da uomo a donna, e questo a prescindere dalle caratteristiche psicofisiche specifiche dell'individuo. In *M&B*, invece, anche i personaggi femminili tenderanno ad agire in modo "maschile". Una maggiore attenzione a questo aspetto, soprattutto in un titolo che desidera proporsi come simulazione, è tra le cose che più ci piacerebbe vedere in un eventuale *M&B 2*, ma il fatto che ciò si faccia notare, paradossalmente, sottolinea ancora di più le qualità di verosimiglianza del gioco.

altro gruppo potenzialmente ostile), si viene trasferiti dapprima in una schermata di dialogo, dove le due parti possono trattare; quindi, se necessario, nel mondo 3D, dove avverrà lo scontro vero e proprio.

Gli eventi intorno a noi sono assolutamente dinamici: guerre scoppiano e vengono vinte o perdute. Castelli e città sono posti sotto assedio. Nei momenti di pace, in compenso, il commercio delle merci fluisce da dove sono prodotte a dove possono essere vendute con profitto, grazie a mercanti che si spostano con carovane o piccole scorte. Naturalmente, ciò attira l'attenzione dei predoni, che possono essere composti da gruppi di banditi "di professione", ma anche da resti di eserciti sbandati. In definitiva, si può dire che il mondo intorno al nostro protagonista ricordi un po' una versione "terrestre" di quello di *Pirates!* di Sid Meier. In base alle nostre inclinazioni (e alla nostra abilità con il mouse), possiamo dunque decidere di diventare mercanti, banditi, cacciatori di taglie, aspiranti nobili (ponendoci al servizio di uno dei numerosi lord e crescendo nella sua stima), razziatori di villaggi, e qualunque altra "professione" la nostra fantasia ci ispiri. Ma, se dotati delle capacità giuste, potremo fare tutto ciò lasciando che a sporcarsi le mani siano i guerrieri al nostro comando.

Un personaggio, infatti, può avere successo anche solo per le sue qualità di leader e la capacità di mantenere alto il morale della truppa (pur se con i pericoli che delineiamo altrove in queste pagine). Nelle fasi più avanzate della nostra carriera, potremo perfino ricevere un feudo da gestire e comandare sulla mappa intere armate; ciò avvicinerà, di fatto, la giocabilità di *M&B* a quella della serie *Total War*. Creato da una coppia di sviluppatori turchi (marito e moglie) e sviluppato nell'arco di più anni attraverso una "beta aperta", *Mount&Blade* ha oggi acquisito a ogni diritto il titolo di gioco "cult". È una qualifica assolutamente meritata, ma chi desidera addentrarsi nelle terre di Calradia deve essere consapevole dell'impegno richiesto. Come nella realtà, in *M&B* a separare un sogno di gloria dall'ignominia e dalla morte può esserci un singolo colpo di spada da una direzione inaspettata. O una freccia vagante.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Gothic 2, Ago 03, **8**
Un GdR che propone un mondo egualmente cupo, e un sistema di combattimento assai letale e interessante.

Giovanna d'Arco Wars & Warriors, Mag 04, **7**
Uno dei rari giochi capaci di unire alle mischie sul campo in terza persona, in mezzo a grandi eserciti, una componente strategica. È però inferiore sul piano del realismo.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **TaleWorlds Entertainment** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23,40 (TaleWorlds)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.taleworlds.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 700 MB HD, Internet per l'acquisto**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Splendido modello di combattimento corpo a corpo
- La campagna dinamica unisce strategia e GdR
- Ottimo supporto per i Mod

Contro
- Grafica e audio appena funzionali
- I.A. non sempre adeguata
- Manca il multiplayer

Un bel simulatore di combattimento corpo a corpo medievale, unito a una campagna dinamica di notevole spessore che ci conduce in secoli bui tanto immaginari, quanto assai verosimili. Molti aspetti possono ancora essere migliorati, ma l'esperienza complessiva è unica.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	MOD
6	6	7	9	8	8

Come da tradizione del genere, è possibile personalizzare nel dettaglio l'universo di ogni partita.

I "dinosauri" mutanti spiccano per disegno, ispirazione e carisma.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

SWORD OF THE STARS

Conquistiamo le stelle sul filo di una lama.

IN INGLESE

Un'edizione italiana di *Sword of the Stars* è stata pubblicata da Playdas (*www.playdas.com*), ma risulta, a quanto ne sappiamo, incompatibile con le espansioni. Il nostro consiglio è di procurarsi la trilogia in versione digitale, con l'ausilio del servizio GamersGate (www.gamersgate.com). Sword of the Stars e Born of Blood possono essere acquistati insieme a prezzo scontato, mentre *A Murder of Crows* andrà comprato a parte. Un'edizione da collezione dei primi due capitoli della saga è, altresì, disponibile per l'ordine sul sito ufficiale: www.swordofthestars.com

MERCANTI DELLO SPAZIO

***Born of Blood* aggiunge all'universo di *Sword of the Stars* una componente commerciale. All'interno di ciascun settore di spazio al sicuro dalla minaccia del nemico, è consentito attivare alcune rotte commerciali, che producono utili in base al numero di navi mercantili assegnate. Chi, invece, preferisce un approccio bellicoso, può organizzare spedizioni piratesche lungo le rotte più battute, saccheggiando le carovane spaziali.**

IL cosmo videoludico è tutt'altro che una placida distesa di vuoto punteggiata da asteroidi.

Sin dai tempi di *Master of Orion*, imperi alieni se lo contendono a colpi di siluri protonici, colonizzano e distruggono pianeti, ammassano colossali flotte d'invasione. Il genere degli strategici "4X" ad ambientazione spaziale (la sigla, sciolta in lingua italiana, sta per "esplorare, espandersi, sfruttare, sterminare") è sopravvissuto, nel corso degli ultimi anni, in una sorta d'animazione sospesa: lontano dalle luci della ribalta, si rinnova soprattutto grazie agli sforzi di piccole case indipendenti.

Il contributo di Kerberos alla nobile causa si chiama *Sword of the Stars*, serie che appare per la prima volta sui nostri schermi nel 2006. Il 2007 vide la pubblicazione della prima espansione, *Born of Blood,* mentre la seconda, *A Murder of Crows,* risale all'ottobre del 2008. Riteniamo opportuno, ora che la saga ha raggiunto un'apprezzabile maturità, recensirla nel complesso: gli add on prodotti da Kerberos, infatti, non sono semplici contenitori di materiale aggiuntivo, ma si sovrappongono al gioco originale, modificandolo integralmente.

Ad animare *Sword of the Stars* è una volontà precisa, quella di sviluppare uno strategico a turni spaziale immune dal virus della microgestione. Il che, in altri termini, significa ignorare bellamente quella minuziosa complessità che è uno dei pilastri del genere, da *Space Empires* a *Galactic Civilizations*.

Al di là di questa peculiare filosofia, il titolo esordisce seguendo le linee-guida del genere e offre al giocatore la possibilità di optare per uno scenario predefinito, oppure per una partita libera personalizzabile in pressoché ogni aspetto, dalle dimensioni dell'universo al numero di avversari. Sei le razze disponibili, caratterizzate e non troppo banali: ne parliamo in uno spazio apposito.

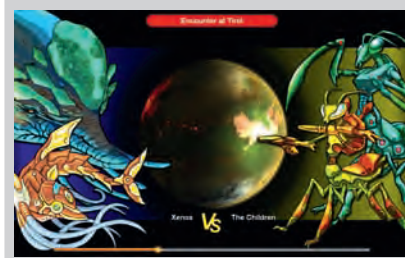
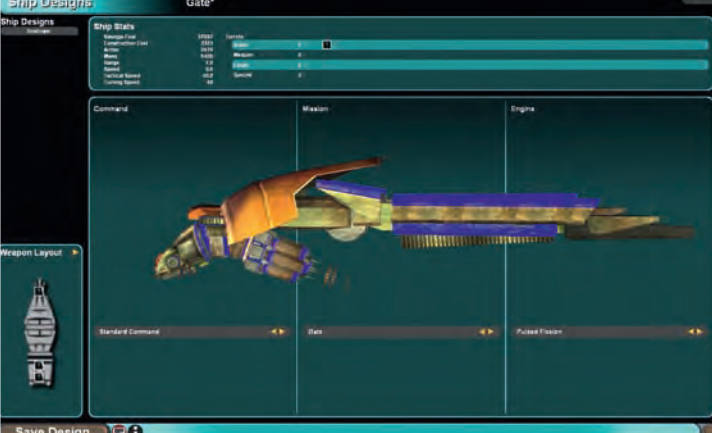
Ad accogliere il neo-imperatore, nel gioco, è un'affascinante rappresentazione in 3D della galassia, zoomabile e ruotabile a piacere, cui fa corona un'interfaccia ispirata al più spartano minimalismo. Una scheda con i dati del pianeta selezionato, un elenco delle flotte presenti, una manciata di pulsanti e qualche barra su cui intervenire, spostando un cursore. Una manciata di pulsanti permette l'accesso a informazioni o sezioni specifiche. L'interfaccia, nel complesso, appare estremamente elegante, per quanto meno informativa rispetto alla norma del genere: l'assenza di

> "La struttura gestionale serve a costruire una flotta"

segnalazioni per parecchi eventi di gioco può diventare decisamente fastidiosa.

A onor del vero, le informazioni da veicolare non sarebbero tantissime, così come non lo sono le cose da fare. Sin dal primo turno occorre produrre navi, esplorare i sistemi stellari vicini e, eventualmente, colonizzarli. Ciascun pianeta è più o meno abitabile, vasto o ricco, ma, una volta occupato da una colonia, tende a gestirsi da solo. L'intervento del giocatore si limita, infatti, all'allocazione delle risorse tra le diverse attività (commercio, produzione, miglioramento dell'habitat) e a simili decisioni di massima. A seguito dell'ultima espansione, consistenza numerica e morale della popolazione figurano come ulteriori variabili, per quanto non particolarmente approfondite.

MOTORI SU MISURA

L'originale *Sword of the Stars* presenta al giocatore quattro razze, ciascuna contraddistinta da un diverso approccio al viaggio siderale. I lucertoloidi Tarkas sfruttano un motore iperspaziale che consente un'accelerazione continua; i Liir, sorta di delfini senzienti, dispongono di navi veloci nello spazio aperto, ma rallentate dall'attrazione gravitazionale dei pianeti; gli onnipresenti insetti spaziali, denominati Hivers, si affidano a una rete di portali; gli sgradevoli mammiferi noti come Umani, infine, esplorano l'universo percorrendo le fratture spazio-temporali tra le stelle. Alle due espansioni corrispondono altrettante nuove razze: gli Zuul, aggressiva specie di marsupiali, sfruttano metodologie simili a quelle umane, ma, piuttosto che attraversare le "vie stellari" preesistenti, ne creano di nuove e meno stabili grazie a una particolare tipologia di navi; i Morrigi, invece, fedeli alla propria natura di volatili, raggruppano le navi in stormi, all'interno dei quali ogni vascello contribuisce ad accrescere leggermente la velocità complessiva.

L'UNIVERSO IN FIAMME

In *Sword of the Stars* la storia dell'universo si scrive in battaglia. Gli scontri tattici in tempo reale non sono particolarmente complessi, ma offrono qualche interessante sottigliezza. Innanzitutto, sussiste la necessità di condurre sul campo alcune navi progettate per funzionare da "ammiraglie", in grado di controllare gli altri vascelli e il flusso dei rinforzi. Sebbene il comando possa essere, in larga parte, automatizzato, è buona norma intervenire di persona indicando i bersagli per le singole armi e manovrando le navi nella migliore posizione di tiro. Attaccare un pianeta dallo spazio richiede un equipaggiamento adeguato, tra armi biologiche e navette d'invasione. Il trucco per trionfare sta nel disegnare e allestire una flotta sufficientemente varia, in grado di sfruttare le potenzialità di tecnologie quali gli scudi energetici o i campi mimetici. Infine, ciascun round di combattimento ha una durata temporale limitata, al termine della quale il tutto viene rimandato al turno successivo.

■ Ciascuna specie aliena muove le proprie navi secondo dinamiche peculiari.

■ Effetti ed esplosioni non fanno gridare al miracolo, ma si lasciano guardare piacevolmente.

LA MUSICA DELLE SFERE

Una gran cura è stata riposta nell'allestire il reparto sonoro di *Sword of the Stars*. Sebbene il parlato non sia quantitativamente ingente, il timbro delle voci aliene risulta azzeccato (soprattutto nel caso dei Liir) e contribuisce a generare atmosfera. Anche la colonna sonora si dimostra all'altezza e accompagna l'azione con efficacia. Meno esaltanti, purtroppo, gli effetti sonori.

UNIVERSI AFFOLLATI

Il credo di accessibilità predicato da Kerberos ben si adatta alle necessità del multiplayer. *Sword of the Stars* offre la possibilità di sfidare fino a sette altri signori galattici via Internet o in LAN, determinando a priori la durata massima di ciascun turno. L'investimento di tempo necessario per completare una partita di medie dimensioni continua a essere elevato, ma il ritmo del gioco aiuta a mantenere viva l'attenzione.

Un simile approccio minimalista si riscontra anche nella componente di ricerca e sviluppo, impostata secondo il classico schema ad albero e decisamente intuitiva. Le tecnologie disponibili variano di partita in partita, ma, nel complesso, non sono mai moltissime o particolarmente astruse.

Pare che, nelle intenzioni degli sviluppatori, l'intera struttura gestionale del titolo debba essere finalizzata alla costruzione di una flotta e alla conquista delle civiltà avversarie: una guerra totale che rappresenta il fulcro e la ragion d'essere di ogni partita. Sussiste, è vero, qualche opzione diplomatica, ma del tutto subordinata alla ragione delle armi. Le navi, disponibili in tre diverse classi di stazza, vengono disegnate all'apposito tavolo di lavoro, anch'esso piuttosto elementare; ci ha rammentato, con un volo pindarico, le fasi di creazione degli animali nel vetusto *SimLife*. Ogni vascello si compone di una sezione di comando, una che rappresenta lo scafo centrale e una che ospita i motori. Ciascuna di esse offre funzioni peculiari, che si tratti di scudi di energia o carichi di armi biologiche, e può essere dotata di armi variabili in numero e tipologia: c'è ben poco della grande varietà ingegneristica di un *Master of Orion II*, o delle piacevolezze estetiche dell'ultimo *Galactic Civilizations*.

I vascelli stellari così ideati e prodotti in massa incontrano il proprio destino sul campo di battaglia, nella gloria del tempo reale. La rappresentazione degli scontri è interattiva e tridimensionale (per quanto la terza dimensione non influisca granché tatticamente), gradevole da osservare, ma inferiore per profondità a quanto proposto da *Homeworld* o *Sins of a Solar Empire*.

Alla fine della fiera, la visione dei ragazzi di Kerberos ha preso forma in modo compiuto: *Sword of the Stars* si apprende facilmente, la giocabilità fila senza intoppi e alcune partite si traducono in sfide serrate e ostiche. Sebbene le due espansioni abbiano aggiunto un po' di carne al fuoco, il titolo rimane, comunque, piuttosto "dietetico" e incapace di saziare l'appetito dei divoratori di strategia più voraci.

Claudio Chianese

IN ALTERNATIVA...

Sins of a Solar Empire, Nat 08, 9
L'opera Ironclad danza sul confine fra strategia in tempo reale e gestione di imperi, offrendo le battaglie spaziali più epiche mai viste su PC.

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor, Lug 08, 9
GalCiv II rappresenta, forse, l'apice assoluto della strategia spaziale. Grande ricchezza di opzioni e una I.A. che spaventerebbe HAL 9000.

info ■ Casa **Lighthouse Interactive** ■ Sviluppatore **Kerberos Productions** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99 + € 14,99 (download)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.swordofthestars.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

Pro
- Semplice da imparare
- Niente eccessi di microgestione
- Battaglie spaziali divertenti

Contro
- Componente gestionale ai minimi termini
- Tende a diventare ripetitivo
- Interfaccia poco informativa

È innegabile che l'eccesso di dettaglio possa sfociare nella noia ma, all'opposto, l'eccessiva astrazione tende a diventare limitante, come nel caso di *Sword of the Stars*. Il gioco targato Kerberos riesce a divertire con poco, ma non esalta davvero.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INTERFACCIA	MULTIPLAYER
7	8	8	7	7	7

IN ITALIANO

Spore Creature Buffe e Mostruose, così come il titolo base necessario per giocare l'espansione, è in italiano.

SFONDI A TEMA

L'espansione *Creature Buffe e Mostruose* include anche due nuovi sfondi per l'editor di creature: il primo mostra un paesaggio puntellato da enormi funghi e piante color pastello. Il secondo sfoggia un ambiente di rovine post belliche decisamente più tetro.

Le 48 nuove colorazioni sono il frutto di 12 texture applicabili su altrettanti manti.

Chi ama le creature particolarmente "luciferine" non rimarrà deluso.

GENERE: SIMULATORE DI EVOLUZIONE

SPORE - CREATURE BUFFE E MOSTRUOSE

Un piccolo carico di DNA fresco, per gli assidui modellatori di razze aliene.

PATCH RICCA

La patch 1.3, oltre a limare alcuni bug comparsi a distanza di qualche mese dalla pubblicazione, arricchisce l'editor di creature con 12 nuove braccia e altrettante gambe. La patch può essere scaricata automaticamente sfruttando l'utility EA downloader o il sistema di aggiornamento automatico interno al gioco.

LA natura "evolutiva" di *Spore*, il nuovo simulatore di vita nato dalla vulcanica mente del geniale Will Wright, ben si presta a essere arricchita di nuovi elementi, pronti per essere plasmati dall'immaginazione di un sempre più nutrito esercito di appassionati.

Le novità apportate dalla prima espansione sono però di natura esclusivamente estetica e non influiscono in alcun modo sulla struttura di gioco del titolo originale. Come il nome suggerisce, *Creature Buffe e Mostruose* rappresenta infatti solo un'iniezione di parti anatomiche e colorazioni aggiuntive utilizzabili nella fase Creatura dell'evoluzione, o nel *Creature Creator* pubblicato separatamente dal gioco principale. Più specificatamente, dopo l'installazione è possibile usufruire di 12 componenti per ognuna delle categorie Bocche, Occhi, Manipolatori, Zampe, Piedi e Dettagli, mentre quella delle Armi non ha goduto, abbastanza inspiegabilmente, di alcun aggiornamento.

Ad affiancare l'elenco di zanne e canini affilati, arti scheletrici e spine acuminate (cui si alternano estremità tondeggianti e occhi tanto dolci da poter competere con quelli dell'immortale Bambi) ci sono 48 combinazioni di colore per caratterizzare ulteriormente le proprie creazioni. Queste ultime beneficeranno anche di 24 animazioni inedite, utilizzabili però esclusivamente nel già citato editor.

È proprio la mancata influenza dei contenuti del disco aggiuntivo sulle effettive capacità delle creature a minarne il valore: il divertimento nel vedere i propri esserini ballare roboticamente,

> "Sembra poco più di una costosa patch"

vibrare sotto la scarica di un fulmine o riprodurre perfettamente il "moonwalk" reso noto da Michael Jackson è di breve durata, soprattutto perché animazioni e dettagli non si riflettono in nuove abilità o interazioni nella fase evolutiva.

A tale limite si aggiunge quello di non poter condividere le creature munite delle nuove parti con chi è privo dell'espansione: chi non possiede *Creature Buffe e Mostruose* osserverà le nostre creazioni solo tramite una mesta icona non animata, quando sarebbe stato preferibile consentirne a tutti la visualizzazione completa, inibendo magari la possibilità di apportare delle modifiche.

Creature Buffe e Mostruose arricchisce *Spore* di contenuti così esigui, da sembrare poco più di una costosa patch. Il suo prezzo, prossimo ai 15 euro, rende il disco aggiuntivo consigliabile solo ai più instancabili modellatori di DNA. Agli altri, non resta che attendere l'arrivo di aggiornamenti più consistenti, capaci di elevare realmente la longevità delle sezioni evolutive.

Davide Giulivi

ESPANSIONI GALATTICHE

Nel mese di marzo, Electronic Arts pubblicherà la seconda espansione di *Spore*, chiamata *Galactic Adventures* e dedicata alla fase spaziale del gioco. Tra le novità apportate, ci sarà quella di poter effettuare delle esplorazioni all'esterno dell'astronave, scendendo direttamente sui vari pianeti senza dover fare uso di ologrammi. Sarà possibile, poi, visitare le diverse sezioni dell'astronave e colonizzare alcuni giganti gassosi. L'espansione dovrebbe includere anche uno strumento di creazione delle missioni, che potranno essere condivise con gli altri utenti.

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, 9
Un capolavoro che ha certamente influenzato alcune fasi di *Spore*.

The Sims 2, Ott 04, 9
La precedente creature di Will Wright ha fatto da incubatrice ad alcuni degli elementi di *Spore*.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Electronic Arts** ■ Prezzo **€ 14,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.spore.com**

specifiche tecniche
- S. Minimo **CPU 2 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD, 4 GB HD, Spore**
- S. Consigliato **1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0**
- Multiplayer **Online, non simultaneo**

Pro:
- Animazioni divertenti
- Parti ben modificabili
- Facile utilizzo

Contro:
- Nessuna influenza sullo stile di gioco
- Poche parti per tipologia
- Prezzo elevato

Un'espansione esclusivamente estetica, che aumenta la longevità dell'editor di creature, ma non apporta alcuna modifica al gioco vero e proprio. Adatto solo ai modellatori disposti a pagare pur di disporre di una maggiore varietà di parti anatomiche.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	7	7	7	6

■ Ecco cosa succede a scherzare con i circuiti di un cabinato: sprite colonizzatori ti riempiono casa!

■ All'interno dei videogiochi accade anche di trovarsi di fronte a un personaggio della serie caduto sotto i colpi di qualche nemico.

IN INGLESE

L'intero gioco è disponibile solo in inglese, con tanto di sottotitoli nella stessa lingua. Attenzione, quindi: se siete interessati all'acquisto, mettete in preventivo anche una discreta conoscenza della lingua d'Albione quale requisito di sistema.

GENERE: AVVENTURA

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE EP. 5: 8-BIT IS ENOUGH

Si stava meglio quando si stava a 8-bit?

I VERI FINTI GIOCHI

Dopo le prime battute di gioco, Strong Bad scoprirà che la sua nuova avventura lo porterà all'interno di svariati mondi di gioco. Ovvero, all'interno di una manciata di giochi d'annata, naturalmente mai realmente esistiti, ma tutti caratterizzati da un certo gusto per la parodia. Particolarmente interessanti sono le soluzioni grafiche scelte per arricchire queste fasi, riprese di peso dal "catalogo" utilizzato per confezionare i giochi venti o più anni fa. Nulla per cui perdere la testa, ma si tratta di un lavoro curato e nato da tanta passione degli sviluppatori verso i videogiochi.

QUINTO episodio, stagione conclusa: Strong Bad e la sua ciurma si congedano con l'immancabile episodio auto-referenziale.

Un modo quasi colto per dire che in *8-bit is Enough* si parla di videogiochi, in particolar modo di quelli che avrebbero potuto popolare un mondo alternativo negli Anni '80. Il mondo alternativo è pur sempre quello di Free Country U.S.A. (patria della serie di Strong Bad) e gli Anni '80 elettronici vedono protagonista Videlectrix, la finta etichetta che in ogni episodio ha presentato un sottogioco a base di sprite e regole elementari.

Questa volta, tutto gira intorno al cabinato che i nostri beniamini hanno conservato placidamente nel seminterrato per mesi. Il problema nasce quando il dragone mostruoso, che abita le lande in codice binario del gioco al suo interno, decide di uscire e mettere a fuoco e flambé Free Country U.S.A. La soluzione? Come sempre quella di districarsi tra i dialoghi taglienti e spacconi di Strong Bad, mentre prova ad avvalersi del disgraziato aiuto dei suoi compagni di viaggio per avere la meglio su Trogdor (il drago di cui sopra).

8-bit is Enough si dipana non solo tra lo stand di Bub e la casa di Strong Bad/Sad/Mad, ma anche in svariate zone virtuali, quelle rappresentate da una serie di videogiochi entro cui deve lanciarsi il nostro eroe per recuperare tutte le informazioni e gli elementi necessari all'abbattimento del lucertolone. Insomma, l'idea è ancora una volta divertente e, anzi, rappresenta il miglior pretesto per muovere Strong Bad insieme a quello già apprezzato in *Dangeresque 3* (lo scorso capitolo): i diversi mondi dei giochi assicurano maggiore varietà rispetto ai primi episodi, così come sono tante e variegate le occasioni che vengono date al protagonista per lanciarsi in stupidi e boriosi commenti. Che se non vi hanno fatto

> **"I dialoghi di *Strong Bad* sono sempre taglienti e spacconi"**

ridere finora, non lo faranno neanche questa volta, sia chiaro. Al contrario, se avete iniziato ad apprezzarli, allora li troverete sempre più azzeccati.

Nemmeno in occasione di quest'ultimo giro, però, si può dire di trovarsi di fronte a una grande avventura: gli enigmi continuano a rimanere piuttosto elementari o, nel migliore dei casi, mai davvero ispirati, e il dinamismo fornito dalle tante ambientazioni non viene sorretto costantemente da un ritmo di gioco all'altezza. Tutto sommato, però, sono le critiche che abbiamo mosso alla serie dal suo primo episodio. Insomma, ci siamo già capiti: se avete giocato fino a oggi questa stagione dell'avventura Telltale, allora chiudete pure in bellezza con *8-bit is Enough*, altrimenti...

Mattia Ravanelli

DOVE E COME

Come sempre, il gioco può essere comprato unicamente attraverso il sito Internet di Telltale Games (www.telltalegames.com), ma pare che, ora come ora, non sia acquistabile unicamente l'ultimo episodio, bensì solo la stagione completa (cinque giochi) al prezzo di 34,95 dollari (l'equivalente di circa 20 euro). Non sappiamo se si tratti di una promozione momentanea.

IN ALTERNATIVA...

Strong Bad's Cool Game for Attractive People, Ep. 4, Nat 08, 7½
Il miglior episodio tra i cinque esistenti: Strong Bad si improvvisa regista e succede il finimondo.

Sam & Max Season 1 & 2, Lug 07 - Giu 08, 7½
Una perfetta coppia di investigatori, per due serie di spassose avventure. GMC ha allegato la *Season One* allo scorso numero.

info ■ Casa **TellTale** ■ Sviluppatore **Videlectrix** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 25 (34,95 dollari)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche

- Sist Min. **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB, Internet per acquistarlo, 100 MB HD**
- Sistema Consigliato **512 MB RAM, Scheda video 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Buon cast di personaggi
- Sceneggiatura divertente
- Buona varietà

- Ritmo altalenante
- Enigmi sufficienti e nulla più
- Nessuna idea nuova

L'ultima avventura di *Strong Bad* è divertente e intelligente, realizzata con la solita cura per i dialoghi e le personalità dei suoi protagonisti. Gli enigmi, però, non sono nulla di che. A questo punto, però, ormai dovreste saperlo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	7	7	7	6	8

Maya, la vostra personal trainer, vi spiegherà i meccanismi logici su cui poggiano i vari esercizi.

Man mano che prenderete confidenza con gli esercizi, la loro difficoltà aumenterà.

L'INTERFACCIA UTENTE

Mind Training è dotato di un'interfaccia utente comoda e funzionale. Tutto quello che vi servirà sapere, infatti, è ordinatamente riportato sullo schermo. Anche il sistema di controllo non delude. Molti esercizi, come per esempio la ricerca delle parole nascoste, vengono giocati con il mouse. Altri, invece, richiedono la pressione di alcuni tasti.

GENERE: ALLENA-MENTE

MIND TRAINING

Consiglio del dottore: alleniamo la mente alla socialità!

IN ITALIANO

Mind Training è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. La traduzione è generalmente di buon livello.

IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest Challenge of the Warlords, Nat 07, 8 ½
A metà strada tra un gioco di ruolo e un puzzle game, *Puzzle Quest* è divertente, intrigante e incredibilmente profondo. Da provare.

World of Goo, Nat 08, 8 ½
I livelli catramosi di questo puzzle game sapranno tenervi piacevolmente "impantanati" per molto tempo.

NON è semplice recensire un allena-mente, cioè uno di quei giochi che, nati come cloni del capolavoro del dottor Kawashima (*Brain Training*, uscito per Nintendo DS qualche anno fa), si prefiggono come obiettivo quello di migliorare le nostre capacità mentali.

Non è semplice per due motivi: innanzitutto, non si tratta di veri e propri videogiochi, ma di una collezione di esercizi da completare in sequenza. Inoltre, è difficile valutare a lungo termine gli eventuali benefici.

Mind Training, a differenza della maggior parte dei suoi rivali, non solo si basa su solide basi scientifiche (cioè gli studi del dottor Baldwin, noto in ambito internazionale per le sue ricerche sull'intelligenza sociale), ma si pone come obiettivo, non tanto di aumentare il Q.I., quanto di modificare le nostre abitudini in modo da incrementare l'autostima e diminuire lo stress.

La struttura di *Mind Training* è semplice e immediata. Al primo avvio, bisognerà riempire un breve questionario, terminato il quale si partirà con un test che "calcola" le capacità sociali del giocatore. Solo a questo punto si potrà passare alla sezione d'allenamento vera e propria, composta da 4 esercizi diversi. Sebbene questi ultimi si basino sui medesimi principi di associazione, inibizione e attivazione, ognuno allena una specifica componente della nostra intelligenza. Per esempio dovremo trovare facce sorridenti tra una moltitudine di volti imbronciati, il che, come dimostrato da alcuni studi, abitua la mente a reagire in modo positivo nei contesti sociali. In pratica, verremo abituati a concentrarci su alcuni rinforzi positivi, che ci aiuteranno a essere più solidi nella vita di tutti i giorni. Quotidianamente, poi, bisognerà affrontare il test di stato che, valutando le nostre capacità di concentrazione, osservazione, astrazione, percezione e autovalutazione, ci informerà sugli eventuali progressi.

> "La grafica è fin troppo essenziale"

Dal punto di vista tecnico, *Mind Training* lascia un po' a desiderare. Non solo la grafica è poco colorata e fin troppo essenziale, ma anche il sonoro si dimostra abbastanza ripetitivo. A ben guardare, poi, gli esercizi proposti si rivelano molto simili tra loro. Tutto ruota attorno alla gratificazione ottenuta da un sorriso e, proprio per questa ragione, la maggior parte degli utenti potrebbe annoiarsi in breve tempo. Questo anche in considerazione del fatto che non è prevista alcuna modalità multiplayer.

Certo, però, che se il gioco funzionasse per davvero, tutti questi aspetti passerebbero in secondo piano. Indubbiamente, se c'è costanza e concentrazione, i grafici mostrano evidenti miglioramenti. Il problema è che non è possibile valutare se questo incremento delle capacità sociali non sia dovuto solo a un affinamento delle scorciatoie mentali, utili per la risoluzione dei vari test.

Francesco Mozzanica

GIOCHI DI SOCIETÀ

Oltre al test di stato, in *Mind Training* ci sono solo altri 4 esercizi. Si va dal "faccia a faccia", in cui bisognerà identificare i volti sorridenti, al "tra le nuvole", in cui l'obiettivo è quello di cliccare sui volti felici. In "parole nascoste", invece, dovrete scovare tutte le parole con connotazione positiva che si trovano all'interno di una tavola piena di lettere. Infine, "identità" è un esercizio in cui dovrete cliccare velocemente su tutti i pannelli riportanti le vostre informazioni personali, come il luogo o la data di nascita.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **MindHabits** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/3629662** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/p211/**

specifiche tecniche
- S. Minimo **CPU 600 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 140 MB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU 1,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

- **Basi scientifiche**
- **Argomento inedito**
- **Struttura di gioco ben ideata**

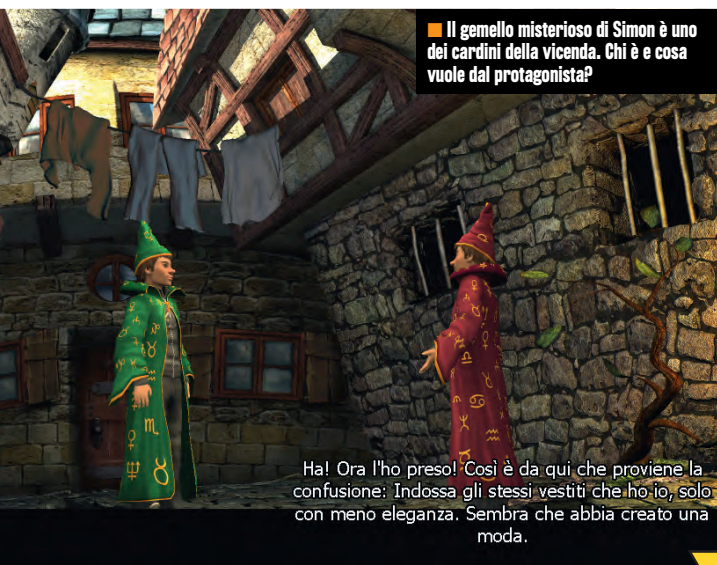
- **Grafica mediocre**
- **Sonoro ripetitivo**
- **Funzionerà davvero?**

Valutando *Mind Training* solo dal punto di vista del divertimento, il voto sarebbe mediocre. Tenendo presente il potenziale incremento delle abilità sociali del giocatore, invece, il risultato sarebbe ben più alto. La sufficienza è una giusta via di mezzo.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INTERFACCIA	VARIETÀ
5	5	6	5	7	5

Il gemello misterioso di Simon è uno dei cardini della vicenda. Chi è e cosa vuole dal protagonista?

Un Troll che chiede un pedaggio... un Pay Troll! È dai tempi di Xanth che non ne incontravamo.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SIMON THE SORCERER 4 – CHAOS HAPPENS

Simon il mago prova a tornare avventurosamente sulla breccia.

SIMON PARLA ITALIANO

Questo quarto episodio della saga del maghetto Simon arriva completamente tradotto in italiano. In verità, i testi sono tradotti con una certa approssimazione: spesso si notano errori evidenti (per esempio, esaminando una cassa, "chest" in inglese, il protagonista commenta che "non c'è assolutamente nulla nel petto", usando un'accezione assolutamente errata dello stesso termine). Il doppiaggio, che non riguarda tutti i testi, ma solo i dialoghi e una parte dei commenti nel gioco, è solo sufficiente.

È passato parecchio dall'inizio della saga di *Simon the Sorcerer*. I primi due episodi, datati 1993 e 1995, uscirono nel periodo d'oro delle avventure grafiche, insieme a titoli di case come LucasArts e Sierra.

Il terzo capitolo, *Simon the Sorcerer 3D* (del 2002), fu un fiasco: troppi i difetti per piacere al pubblico, dopo tanti anni di attesa. Ora, la serie è tornata sui nostri monitor con uno stile più classico. Le tre dimensioni sono utilizzate solo per i personaggi principali e la struttura del gioco è maggiormente vicina a quella dei primi due titoli della serie.

Ritroviamo l'eroe Simon alle prese con il fratello minore: un piccolo incidente gli causa una visione della dimensione magica, in cui si chiede il suo pronto intervento. Il ragazzo decide di partire immediatamente, utilizzando il suo armadio dimensionale (lo stesso mezzo di trasporto utilizzato nei precedenti episodi) per accorrere in aiuto degli abitanti dell'altra dimensione.

L'arrivo di Simon, però, suscita stupore. A quanto pare, non ci sono problemi da risolvere, ma solo qualcosa di molto bizzarro. Un doppione, una specie di gemello del nostro mago, si aggira per la dimensione incantata, comportandosi in maniera differente e, in qualche modo, rovinando la piazza al protagonista. Chi è questo misterioso gemello e quali sono i suoi obiettivi? Simon decide di chiarire la questione indagando per conto suo, esplorando e incontrando vecchi e nuovi compagni di viaggio, nella speranza di capirci qualcosa.

Come già accennato, *Chaos Happens* abbraccia nuovamente i canoni delle avventure grafiche classiche. I fondali sono disegnati a mano, con un buon numero di animazioni inserite qua e là per aumentare il realismo delle ambientazioni. I personaggi, invece, sono in tre dimensioni e, pur mantenendo lo stile un po' cartoonesco tipico delle prime storie, sono ben realizzati.

L'interfaccia, interamente gestita via mouse, è semplice e comoda da usare:

> **"Una specie di gemello di Simon, si aggira per la dimensione magica"**

potrete raccogliere o esaminare indizi, combinarli nell'inventario e impiegarli con altri oggetti o personaggi. Citando l'inventario, va segnalato che non ha limiti di spazio: sarete liberi di rastrellare più o meno di tutto infilandolo nell'infinitamente capiente cappello da mago del protagonista.

I movimenti possono avvenire, oltre che facendo camminare Simon, anche con un doppio clic su un'uscita (in questo caso, lo spostamento sarà istantaneo) oppure utilizzando una comoda mappa del territorio, che il mago otterrà nelle prime fasi di gioco e che permette di giungere in qualsiasi ambiente già visitato

CITAZIONI AD ALZO ZERO

Come nei precedenti titoli della serie, anche in *Chaos Happens* le citazioni da fiabe e libri famosi sono numerose. Nelle fasi iniziali incontrerete un Cappuccetto Rosso oltremodo antipatico, sua nonna e... il lupo, anche se in una situazione ben diversa da quella della favola. Non mancano i riferimenti ai primi capitoli della serie e ad altre avventure del passato.

La mappa della zona sarà utilissima per gli spostamenti in ambienti distanti tra loro.

In ogni ambiente è possibile evidenziare tutti i punti con cui è consentito interagire.

UN SITO INVISIBILE

Nella documentazione del gioco si fa riferimento al sito Internet www.simon-the-sorcerer.com. Tale sito non esiste più, probabilmente eliminato nei mesi che sono passati dalla prima edizione del titolo in Germania. Per avere informazioni sul gioco, non rimane che riferirsi al sito di Playlogic: www.playlogicgames.com

PUNTI TROPPO COMODI?

Una delle scelte degli sviluppatori rischia, se ne abuserete, di rovinare un po' l'esperienza di gioco. Ci riferiamo al tasto che permette di evidenziare i soli oggetti visibili che possono essere raccolti. Utilizzando spesso questa opzione, è ovvio che verrà meno la fase di ricerca degli indizi veramente utili. L'aiuto da parte degli sviluppatori è comodo per chi va di fretta, ma potenzialmente negativo. Non lasciatevi tentare troppo spesso!

Poco dopo l'arrivo nella dimensione magica, Simon scoprirà che qualcosa non va.

Questa bimba è praticamente Cappuccetto Rosso. La odierete cordialmente.

senza perdere tempo. La mappa è molto comoda, soprattutto quando ci si imbatte in enigmi che richiedono molti spostamenti per recuperare gli oggetti necessari alla loro soluzione.

Prendendo spunto da altre avventure recenti, anche in *Chaos Happens* avrete modo di evidenziare sullo schermo i punti con cui interagire nelle varie ambientazioni. Volendo fare un passo in avanti, gli sviluppatori hanno pensato di offrire ben tre diverse opzioni: potrete evidenziare le uscite (molto utile), gli oggetti genericamente osservabili e quelli che Simon è fisicamente in grado di raccogliere.

Simon the Sorcerer 4 propone dei dialoghi con i personaggi secondari a scelta multipla. Le frasi non portano a diversi percorsi e, di fatto, sarà sempre utile selezionarle tutte in sequenza, prima di terminare una chiacchierata. I colloqui sono tra i testi che riuscirete anche ad ascoltare, infatti sono stati tutti doppiati in italiano, così come i commenti di Simon sugli oggetti che può raccogliere e poco altro. Le descrizioni degli oggetti con cui non si può interagire e un certo numero di altri commenti sono, invece, presenti solo in forma testuale, senza doppiaggio. A volte, dunque, sentirete Simon parlare, mentre in altri casi potrete solo leggere a video le sue parole: una scelta piuttosto infelice, resa peggiore dal fatto che, in parecchie occasioni, abbiamo notato errori anche pacchiani di traduzione dall'inglese.

Gli enigmi che vi troverete ad affrontare nel corso di *Chaos Happens* sono di difficoltà media e spesso richiederanno l'uso di oggetti, magari combinati tra loro. All'occorrenza, in un apposito menu del gioco, avrete accesso a un comodo sistema di suggerimenti, che vi permetterà di uscire da qualsiasi situazione di stallo. Nel complesso, sembra che tutto sia a posto e che questo quarto *Simon* sia una bella avventura. Quasi vero: sebbene non ci siano gravissime pecche, l'intero gioco non convince: l'umorismo del personaggio principale (che non perde occasione per fare battute, letteralmente a ogni singola frase), per esempio, non è efficace e, alla lunga, rischia di annoiare. *Chaos Happens* non è brevissimo, ma arrivare alla fine delle oltre 15-20 ore necessarie a terminarlo potrebbe non essere solo questione di abilità, quanto di riuscire a conservare il desiderio di giocarci.

Il ritorno di Simon non è tragico come il precedente terzo capitolo, ma difficilmente rimarrà nella memoria di chi lo affronterà.

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1 e 2, Lug 07 – Giu 08, 7½
Un esempio di riuscito ritorno dal passato delle avventure grafiche. La prima stagione completa è stata allegata a GMC di gennaio 2009.

Jack Keane – Al Riscatto dell'Impero Britannico, Giu 08, 8
Avventura recente, avvincente e spiritosa al punto giusto.

info ■ Casa **Playlogic** ■ Sviluppatore **Silver Style Entertainment** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 14,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.playlogicgames.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB (no GeForce3 o MX), 4 GB HD, Win XP, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- La saga è tornata allo stile di un tempo
- Grafica migliorata
- Semplice da giocare

- Umorismo onnipresente, ma di scarso effetto
- Doppiaggio e traduzioni imperfetti
- Carisma abbastanza basso

Simon è tornato, anche se non in forma come nei primi e ormai remoti episodi della saga. *Chaos Happens* è interessante per i fan irriducibili della serie, ma si dimostra un gioco solo onesto e non certo imperdibile per tutti gli altri appassionati di avventure grafiche.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	6	6	6	6

Dalla mappa strategica osserviamo l'andamento della campagna e gestiamo le azioni delle nostre squadre.

Una situazione "difficile", come i passeggeri di un pullman presi in ostaggio, può essere risolta diplomaticamente.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

HIRED GUNS – THE JAGGED EDGE

Un pugno di mercenari invade le terre dei diamanti.

LINGUA E DISPONIBILITÀ

Hired Guns può essere acquistato unicamente via Internet dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com). Come sempre, nel caso dei prodotti Matrix, si può scegliere tra una versione in download digitale con manuale (molto buono) in PDF, o una confezionata con manuale in carta. La prima costa 24,99 euro, mentre la seconda 32,99 euro. _Hired Guns_ è disponibile solo in lingua inglese (una traduzione dal russo a tratti maccheronica, per essere precisi), e la grande quantità di testo presente nel gioco ne richiede una buona conoscenza.

IL genere dei giochi centrati sul comando tattico di una squadra di uomini in un ambiente ostile è con noi da molto tempo.

Portato alla gloria dal classico (e, a nostro avviso, ancora insuperato) *UFO: Enemy Unknown*, di Microprose (noto anche come *X-Com*), nel corso dei lustri ha visto nascere qua e là ogni sorta di derivati e imitatori. Tra questi, la serie *Jagged Alliance* si distinse tra gli Anni '90 e i primi del 2000 per le sue ambientazioni variopinte (vicende di mercenari impegnati in ogni sorta di azione illegale, in immaginari paesi del terzo mondo) e un'insolita, ma coinvolgente componente di GdR che legava i membri della squadra alla trama in generale. *Hired Guns: the Jagged Edge* non è un titolo ufficiale della saga di *JA*, ma una produzione "parallela" degli sviluppatori russi di GFI, ora distribuita in Occidente da Matrix Games. Le "strizzate d'occhio", come vedremo, vanno ben oltre il titolo.

L'azione si svolge nelle terre di Diamond Shore, un'immaginaria nazione africana ispirata alle "terre dei diamanti" (ovvero, quei paesi in cui il commercio delle preziose pietre è fonte, al tempo stesso, di ricchezza, anarchia e violenza, come la Sierra Leone presentata nel film "Blood Diamond – Diamanti di sangue", del 2006). Un recente colpo di stato ha rovesciato il governo del presidente Janus Makonnen, portando al potere suo fratello. Deciso a riprendersi la propria posizione di leader della regione, ma ora osteggiato dalle forze regolari, Janus si rivolge a noi, e alla nostra abilità nell'organizzare e condurre operazioni di mercenari nelle più svariate parti del globo.

Ogni partita a *Hired Guns* si svolge su due livelli. Nella fase strategica gestiamo i gruppi di mercenari al nostro comando, reclutando nuovi uomini (e donne), dividendoli in squadre, ordinando per loro l'equipaggiamento bellico e di supporto, e, in base all'evolversi della situazione e alle missioni che ci vengono richieste, organizzandone gli spostamenti su una mappa della regione. I fondi a nostra disposizione sono limitati (anche se riceveremo ulteriori finanziamenti, dovessero andar bene le cose), e in questa fase dobbiamo costantemente indossare sia il "berretto" dello stratega, sia quello del contabile.

Le vicende di *Hired Guns* si dipanano lungo una trama scandita da una serie di missioni. Alcune fanno parte della vicenda principale vera e propria, mentre altre possono essere generate da incontri casuali sulla mappa, o dalla necessità di migliorare la propria posizione strategica "sfoltendo" un'area cruciale dalla presenza del nemico. Senza rovinare troppo le molte sorprese, scopriremo presto che le fazioni in gioco sono ben più delle due presentateci; e, essendo la campagna strutturata in modo "dinamico", potremo decidere in ogni partita come giostrare le nostre fedeltà.

> **"La campagna è dinamica e include più fazioni"**

Quando la parola passa all'azione tattica, il programma carica una mappa 3D dell'area interessata. La veste grafica è gradevole e trasmette bene l'atmosfera dei paesaggi africani in cui si svolgono le nostre avventure. Anche le animazioni dei mercenari sono molto buone, così come il sonoro.

Per comandare i nostri uomini nelle situazioni al di fuori del combattimento, basta selezionarli (anche a gruppi, trascinando un riquadro intorno a loro) e indicare sulla mappa dove vogliamo spostarli, come in un RTS. Una barra di comandi consente di farli inginocchiare, sdraiare e compiere altre azioni, come cambiare l'arma che hanno in pugno, ricaricare, usare equipaggiamenti speciali e così via. Questa fase ricorda, per quanto possa

PUGNA LETALE

Gli scontri a fuoco avvengono spendendo Punti Azione, la cui quantità dipende dalle caratteristiche del personaggio e il cui consumo è legato alle sue azioni, al tipo di arma impiegata, alla modalità di fuoco e a altri fattori (quali, a testimonianza del livello di dettaglio, perfino la stanchezza fisica). Detto questo, la spesa di PA richiesta per le varie attività non è sempre chiarissima. Fin dalle prime scaramucce, in compenso, ci si rende conto di come la letalità delle sparatorie sia elevatissima, con perdite alleate fulminee e numericamente inaccettabili causate dalla minima disattenzione. Mentre si potrebbe giustificare questo stato di cose invocando il "realismo", in realtà esso non giustifica affatto l'idea che ci troviamo comunque al comando di un pugno di uomini esperti impegnato contro miliziani o truppe regolari di bassa qualità. In realtà, è forte il sospetto che l'abilità di fuoco e la capacità dei nemici di assorbire colpi siano state artificialmente innalzate per aumentare il livello di sfida, causando però solo frustrazione. Una prima patch diminuisce, tra le altre cose, l'innaturale precisione con cui gli avversari lanciano le loro granate, e vi consigliamo senz'altro di installarla.

MERCENARI IN ANALISI

La scheda descrittiva che riassume le caratteristiche e la storia di ogni mercenario non serve solo per dare colore all'ambientazione, ma deve essere studiata con attenzione, in quanto avrà un impatto concreto sulla capacità delle nostre squadre di operare al meglio. Dal momento che, in questa variopinta comunità internazionale, paiono conoscersi tutti, alcuni mercenari lavoreranno con maggiore efficacia se in squadra con amici e parenti; in compenso, si rifiuteranno assolutamente di entrare in gruppi di cui faranno parte individui con cui, in passato, avranno avuto dei "dissapori". Altri non collaboreranno con noi fino a quando non avremo raggiunto un sufficiente prestigio. Una volta sul campo, la mancanza di uomini con buone qualità di leader potrebbe condurre a sbandamenti imprevisti anche del gruppo meglio organizzato – soprattutto se le cose vanno male, il morale è basso, e le personalità dei "duri" coinvolti si rivelano improvvidamente instabili. Infine, dal momento che alcune missioni richiedono (o sono comunque aiutate da) un pizzico di diplomazia, è sempre bene essere certi che nel gruppo ci sia qualcuno in grado di usare la testa e di non pensare unicamente in termini di volume di fuoco – pena (nel migliore dei casi) lo spreco di costose munizioni.

Possiamo eliminare i tetti delle case, così da seguire meglio l'azione nei combattimenti urbani.

INTRANET DA BATTAGLIA

Mercenari ed equipaggiamento sono reperibili attraverso una simulazione della rete Internet, cui possiamo accedere dal nostro computer portatile virtuale (da qui riceveremo, nella nostra "casella di posta", e-mail con istruzioni e notizie sulla situazione strategica). Ogni mercenario è presentato attraverso un elenco di caratteristiche psicofisiche, ma ha una propria personalità che deriva da inclinazioni personali, dalla sua storia passata e perfino dalla nazionalità (con alcune buffe pennellate di caratterizzazione che non scadono nello stereotipo). Se lo vogliamo, possiamo pagare 3.000 dollari (virtuali) e compilare un test psicologico che, alla fine, genererà un mercenario in più, rappresentante... noi!

Ogni area della mappa è accompagnata da una scheda con informazioni più dettagliate.

Al termine di ogni battaglia (ma anche durante la stessa), possiamo spogliare i morti del loro equipaggiamento.

sembrare incredibile, *Neverwinter Nights 2*, non solo per via dell'interfaccia, ma per la presenza della componente di GdR anche nella parte tattica. Se i personaggi che incontriamo non sono apertamente ostili, infatti, possiamo parlare con loro e decidere come comportarci scegliendo dialoghi adeguati. In alcuni casi, le qualità intellettuali del nostro portavoce possono tirarci fuori diplomaticamente da situazioni scabrose e ciò fa di *HG* uno dei rari giochi militari in cui la testa dei soldati conta di più del loro volume di fuoco.

Nel momento in cui, per qualsiasi ragione, si accende una situazione di combattimento, la giocabilità diventa a turni e muoveremo i nostri mercenari alternandoci con le forze nemiche. Il posizionamento e l'atteggiamento dei nostri uomini sarà esattamente quello in cui si trovavano al momento del conflitto. Se, per esempio, mandiamo un soldato in esplorazione e incontriamo una pattuglia, o se un dialogo non va a buon fine, il rischio è quello di trovarsi di colpo con il resto della squadra fuori posizione. Per tale ragione, è sempre consigliato muoversi in modo tatticamente coordinato.

Hired Guns ha tutte le potenzialità per essere un gioco molto buono, ed è quindi un peccato notare una sensibile mancanza di rifinitura in alcune sue parti. Il controllo del punto di vista nelle mappe 3D è macchinoso e frustrante, anche se, fortunatamente, c'è già un Mod che rimedia in parte a tale difetto. Più grave è il fatto che il calcolo delle linee di tiro, talvolta, sembra impreciso, con bersagli in piena vista che non possono essere inquadrati e altri, apparentemente al riparo, che vengono crivellati come se si trovassero all'aperto; tale difetto colpisce sia noi, sia i nemici, e solo sporadicamente; all'atto pratico, però, rende incerta l'applicazione delle tattiche di combattimento.

Questa incertezza è acuita dall'assenza di qualsiasi indicazione sulla percentuale di probabilità che le nostre armi hanno di colpire un determinato bersaglio in base a tipo, distanza e abilità di chi le impugna – un dato che possiamo immaginarci noi dopo un po' di pratica, ma esplicitamente presente in altri giochi, dal momento che simula la valutazione che farebbe l'uomo sul campo in base alle sue qualità di esperienza e istinto.

Matrix ha comunque un'ottima reputazione nel sostenere e migliorare i propri titoli ascoltando i suggerimenti della comunità, e il motore di *Hired Guns*, fortunatamente, consente un certo livello di modding. Questi due fattori ci fanno ben sperare per il futuro di un gioco cui manca solo qualche aggiustamento per essere consigliato senza riserve.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Jagged Alliance 2: Wildfire, Mag 04, **8**
L'ispiratore di *Hired Guns* è ancora in vendita con le sue espansioni sul sito di Strategy First: **www.strategyfirst.com**

UFO: Afterlight, Apr 07, **7½**
Il più interessante tra i tentativi di riportare la serie X-Com su PC, anche se fatica a raggiungere la giocabilità dell'originale.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Tri Synergy/GFI** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24,99 (download digitale); € 32,99 (confezione con manuale in carta)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,8 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4,6 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+ Bella trama e campagna dinamica
+ Interessante parte strategica
+ Gestione tattica fluida e immediata

− Ancora diversi bug e imperfezioni
− Difficoltà inutilmente elevata
− Problemi con la camera 3D

Una gemma ancora non perfettamente tagliata, che rappresenta l'erede di uno dei tattici più interessanti di sempre. Intriganti l'ambientazione, gli elementi di GdR, e un discreto supporto per i Mod. Speriamo in patch addizionali.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA	MOD
7	6	7	7	8	6

COME COMPRARLO

Defense Grid: the Awakening è disponibile attraverso Steam, il servizio di digital delivery di Valve. Dovrete, quindi, avvalervi delle casse virtuali di Steam o passare attraverso un servizio, del tutto simile, fornito da Direct2Drive (www.direct2drive.com). Anche se, al momento in cui andiamo in stampa, per un problema di natura del tutto ignota, *Defense Grid* non compare nell'elenco dei prodotti disponibili attraverso Direct2Drive. Il prezzo del gioco è di soli 14,99 dollari (circa 10 euro).

Tutte le basi quadrate che vedete sono i potenziali punti in cui far "nascere" una torre di difesa, come quelle già attive in questa situazione (un Inferno, un laser, qualche mitragliatrice, una stazione missilistica).

Ogni torre ha una differente portata, è quindi fondamentale posizionare le risorse nei giusti punti, per evitare di costruire torri del tutto inutili.

GENERE: GIOCO STRATEGICO

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Perché la difesa è sempre il miglior attacco.

RISORSE DIFENSIVE

Il gioco propone venti mappe e un sacco di nuove risorse a ogni nuovo livello affrontato (o quasi). Se, inizialmente, le possibilità di difesa (e quindi d'attacco) sono limitate a due sole torri (mitragliatrice e Inferno, ovvero un lanciafiamme), proseguendo, le cose si fanno molto più interessanti. Arriva presto il laser, capace di arrecare danni che continuano a deteriorare i nemici anche quando l'attacco è finito, oppure il cannone, che spara poco, ma bene e potente. Poi, c'è il lanciamissili: perfetto come contraerea; un letale attacco satellitare; lo spara-meteoriti (o simili) e le strutture di supporto come il varco temporale, che rallenta tutte le unità nemiche che passano da quelle parti.

LE MODALITÀ DI GIOCO

Dopo aver portato a termine una missione con successo, è possibile affrontarla una seconda volta a livello di difficoltà variato (sia verso l'alto, sia verso il basso). Ogni mappa, poi, ha la sua bella classifica con i punteggi ottenuti, perfettamente integrata nel grande mondo delle "leaderboard" online.

IN ALTERNATIVA...

Desktop Defense Tower
Il gioco che ha dato il via al genere nel marzo del 2007: provatelo gratuitamente a questo indirizzo **www.handdrawngames.com/DesktopTD/game.asp**

King's Bounty, Dic 08, 8½
Sempre parlando di strategici alternativi, un ottimo mix tra strategia a turni e GdR: conquistate un enorme regno, a colpi di battaglie fantasy "esagonali".

ALLA faccia di chi pensa che il declino sia ormai inevitabile, la fine prossima e la lunga notte dei videogiochi su PC abbia irrimediabilmente avvolto il panorama, *Defense Grid: the Awakening* è un "tower defense game", esponente di un genere tutto nuovo che si sta lentamente (e nemmeno troppo) conquistando il suo posto al sole.

Le immagini potrebbero farvi pensare a un classico gioco di strategia in tempo reale, ma non è così. La particolarità dei tower defense game consiste nell'impossibilità di controllare le singole unità, oltre alla presenza di mappe di gioco piuttosto ridotte, per estensione, rispetto a un RTS. L'idea alla base di *Defense Grid: the Awakening* è quella di mettere le sorti di svariate stazioni spaziali nelle mani del giocatore, che dovrà occuparsi della difesa delle basi stesse. Non esiste alcuna fase di attacco o di conquista: nelle vesti di stratega e unico ufficiale in carica, al giocatore tocca il compito di disporre tutta una serie di strutture difensive che riescano a eliminare i nemici che provano ad addentrarsi nel territorio attorno alla base spaziale.

I cattivoni non si preoccupano mai di attaccare le risorse difensive, puntando direttamente al cuore della stazione, dove risiedono dei globi misteriosi e fondamentali per la sopravvivenza della centrale stessa. Una volta agguantato qualche globo (ogni nemico ha una differente capacità di trasporto), ecco che si dirigono verso l'uscita: fanno dietro-front e tornano da dove se ne sono venuti. In questo doppio percorso, andata e ritorno, le strutture messe a difesa della stazione dal giocatore si devono preoccupare di abbattere tutti gli infiltrati. Se così non fosse e se troppi globi venissero sottratti, la missione fallirebbe.

Ogni missione è costituita da un certo numero di "ondate" di nemici, la cui eliminazione garantisce nuove risorse per la costruzione di nuove strutture difensive

> "Non esiste alcuna fase di attacco o di conquista"

o il potenziamento di quelle già esistenti. Ci sono torri che colpiscono attraverso dei semplici proiettili, quelle basate su lingue di fuoco, quelle che si affidano ai laser o addirittura a dei lenti, ma potenti colpi di cannone. Senza dimenticare chicche assortite quali un congegno in grado di rallentare i nemici che entrano nel suo raggio d'azione. Le venti missioni di gioco di *Defense Grid* garantiscono l'introduzione di nuove armi con perfetta cadenza, donando interesse e ritmo al gioco, che nel frattempo si preoccupa anche di presentare nuovi avversari con la stessa puntualità.

Defense Grid funziona benone: i nemici sono tanti e serve pensare in maniera strategica, e programmare la disposizione delle tante torri di difesa per avere la meglio sulle bestie avversarie. Soprattutto quando si hanno risorse a sufficienza per porsi l'annoso dubbio: "meglio una torre aggiuntiva o potenziare quella che già ho?".

Il sistema di controllo, basato praticamente su un solo pulsante del mouse, è quanto di più elementare ci sia e l'unico reale appunto che si può fare al gioco è che il livello di difficoltà cresce in maniera improvvisa verso la decima missione, quasi senza preavviso. Così come alcune mappe non risultano interessanti e divertenti quanto le altre. Ma, anche tenendo conto del prezzo interessante (sotto i 20 euro), non si può che promuovere in pieno *Defense Grid*, il modo migliore per capire se il genere dei defense tower game faccia al caso vostro.

Mattia Ravanelli

info ■ Casa **Hidden Path Entertainment** ■ Sviluppatore **Hidden Path Entertainment** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 10 (14,99 dollari)** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet **www.hiddenpath.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2, 1 GB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM PS 3**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Immediato e facile da capire
- Buona varietà di unità e nemici
- Stile di gioco profondo

Contro:
- Alcune mappe meno divertenti di altre
- Nessuna idea rivoluzionaria
- Commento audio ripetitivo

Un gioco dal prezzo più che invitante, caratterizzato da una meccanica semplice, ma appassionante e da sufficiente profondità per risultare interessante e divertente anche sul lungo periodo. Ben fatto Hidden Path! Ora sta a voi scoprire se i defense tower game vi piacciono o meno.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	VARIETÀ
8	7	8	8	7	8

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Microsoft ■ **Sviluppatore:** Interno ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,98 ■ **Provato su:** Gen 03, **7**

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE

SE amate i simulatori di volo, potete provare *Combat Flight Simulator 3*.

Si tratta di un gioco ambientato durante il secondo conflitto mondiale, capace di soddisfare tutti gli appassionati di questo genere videoludico (ultimamente un po' a secco di novità). Il numero di apparecchi disponibili è elevato e ognuno di essi presenta peculiari caratteristiche per quanto riguarda armamenti e manovrabilità. Imparare a pilotare ogni aereo è una sfida impegnativa, che vi terrà incollati allo schermo per molte ore. Merito anche della lunga campagna single player dalla struttura dinamica.

Collegandovi al sito **www.microsoft.com/games/combatfs3/downloads.aspx** potrete scaricare, oltre all'ultima versione della patch (la 3.1), anche un ottimo mission pack, contenente due missioni inedite, e un utile programmino, perfetto per creare le vostre sfide personalizzate.
Vi segnaliamo, inoltre, la presenza di alcuni progetti a pagamento che trasformano radicalmente *Combat Flight Simulator 3*. Uno dei migliori è *Over Flanders Fields* che vi proietterà tra i duelli aerei della prima guerra mondiale.
Al momento, non è disponibile per il download, ma a breve verrà prodotto in DVD.

Per tenervi aggiornati, visitate il sito (in lingua inglese) **www.overflandersfields.com**.

■ Il numero di apparecchi disponibili è soddisfacente.

VERDETTO

CFS 3 è un valido simulatore di volo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Da provare, se amate il genere.

■ **Casa:** Vivendi ■ **Sviluppatore:** Radical ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,98 ■ **Provato su:** Dic 06, **5**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

SIETE degli appassionati di film di mafia, ma avete già giocato e ri-giocato a *Il Padrino*? Se è così, potreste prendere in considerazione l'acquisto di *Scarface*.

Si tratta di un titolo d'azione/avventura che strizza un po' l'occhio alla mitica serie *Grand Theft Auto*, con cui condivide la medesima struttura a missioni.
A differenza di *GTA*, però, il lavoro dei ragazzi di Radical può vantare una "forte" licenza cinematografica.

Tutto ha inizio durante la scena finale dell'omonimo film di Brian De Palma, quella per intenderci in cui Al Pacino viene crivellato di proiettili. A differenza di quanto abbiamo visto al cinema, però, Tony Montana riesce a sopravvivere all'assalto e a fuggire.
Il problema è che ha perso tutto e, per riconquistare il suo impero malavitoso, dovrà ripartire dall'abc del crimine.

Il sistema di combattimento, insieme alla colonna ispirata, sono gli elementi meglio riusciti di *Scarface*. Sfortunatamente, la grafica lascia molto a desiderare a causa dei frequenti cali del framerate. Sierra, però, ha pubblicato una patch ufficiale (la 1.00.2) che risolve molti di questi problemi, eliminando al contempo alcuni dei bug che affliggevano la versione originale del gioco. Al di là delle noie tecniche, a rendere *Scarface* poco appetibile sono una grande ripetitività delle missioni e una libertà solo apparente. Carenze che il prezzo contenuto potrebbe rendere meno fastidiose.

GIOCHI COMPUTER

■ Gli scontri a fuoco saranno tanto frequenti, quanto indispensabili per ottenere rispetto e denaro.

VERDETTO

€ € € € €

Scarface è adatto solo agli appassionati di giochi d'azione/avventura che si sono innamorati dell'omonimo film.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empire Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Dawn of War II
BANNED.Neon
"Avrei preferito gli Eldar!"

Left 4 Dead
GMC.Homer
"Ingozza, zombi!"

Dawn of War II
GMC.Pettinato
"Quanti Tiranidi. Sono commosso!"

Mirror's Edge
GMC.Pape
"Asia per sempre!"

Fallout 3
GMC.Dario
"Quando le radiazioni fanno bene!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
■ Trucchi: Feb 08/Ott 08
■ Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Trucchi:** Nov 07 ■ **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nat 07 ■ **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 08 ■ **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) FAR CRY 2 Dic 08 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** nessuno
L'ambientazione africana è affascinante e le mappe aperte, oltre al sistema di fazioni, riescono a divertire.

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!

2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
■ Trucchi: Set 07
■ Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Dic 08 ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
■ Trucchi: Apr 07
■ Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06/Gen 09 ■ **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
■ Trucchi: Mar 06
■ Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Gioco completo:** Ott 07 ■ **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Soluzione su PDF:** Gen 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **M.McFly**
Quelli che...
La Storia siamo noi
1. Civilization III
2. Rise of Nations
3. Empire Earth
4. Europa Universalis II
5. Hearts of Iron

■ **Prince of Darkness**
I migliori RTS
1. Medieval II Total War
2. Warcraft III
3. Supreme Commander
4. Rome: Total War
5. Cossacks

Labyrinth
La trama più bella
1. Star Wars: KOTOR 2
2. The Witcher
3. Bioshock
4. Prince of Persia Le Sabbie del Tempo
5. Mafia

■ **v3nam**
I tre migliori sparatutto
1. Bioshock
2. Call of Duty 4
3. F.E.A.R.

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

COUNTERSTRIKE: SOURCE

Di tutte le discipline presenti a quest'edizione delle EPS, *CounterStrike: Source* è certamente quella più "antica" e tradizionale. L'FPS di Valve, infatti, è l'unica specialità presente in tutte le edizioni del massimo campionato professionistico italiano. Il gioco ha fatto il proprio esordio nell'agosto del 2004 come "remake" di *CounterStrike*. *CounterStrike: Source* è la versione basata sul motore di *Half-Life 2*, chiamato Source Engine, ed è molto apprezzata dai netgamer di tutto il mondo (secondo i dati ufficiali, alla fine del 2008 sono stati 2 milioni e centomila le copie vendute sul pianeta). Una partita regolare a *CounterStrike: Source* si svolge, normalmente, tra due squadre (line-up) di 5 giocatori ciascuna. Un team rappresenta una cellula terroristica, mentre l'altra assume il ruolo di squadra speciale antiterrorismo (quest'ultima, trovandosi in una posizione di difesa, è leggermente avvantaggiata). Non esistono ruoli rigidamente predefiniti in *CounterStrike: Source*, anche se, tipicamente, la maggior parte dei clan italiani adotta un roster con almeno un cecchino specialista. Il regolamento in uso in ESL (e, conseguentemente, anche in queste EPS) prevede l'assegnazione della vittoria al team che raggiunge il punteggio di 16 round vinti. Il cambio di side (fronte) avviene, però, sempre al termine del quindicesimo round, a prescindere dal punteggio acquisito sino a quel momento.

IFNG #3

A NAPOLI, TRA STORIA E FRAG!

Torna nel capoluogo campano il tradizionale appuntamento con il Gamecon, questa volta in un'insolita cornice storica!

QUEST'anno, il Gamecon, l'ormai tradizionale appuntamento videoludico partenopeo, ha proposto uno spettacolare e imprevedibile "cambio d'abito".

Abbandonata la "vecchia" sede, pur moderna e attrezzata, a due passi dallo stadio San Paolo, gli organizzatori hanno pensato bene di ospitare la manifestazione all'interno delle spesse mura seicentesche dell'antico castello di Sant'Elmo, situato in posizione strategica nel punto più alto del capoluogo campano.

È in quest'insolito teatro, foriero di un impensabile connubio tra passato e presente, tra storia e tecnologia, che si è svolto il terzo Intel Friday Night Game powered by ASUS di questa settima stagione delle EPS italiane. Un IFNG che, per la prima volta nella "pro season", ha visto consumarsi un unico torneo, monodisciplina, tra quattro team rivali. Temporaneamente accantonata la formula del torneo triangolare, già sperimentata con successo nelle tappe precedenti, questa volta gli organizzatori di Progaming Italia hanno proposto un torneo tradizionale a doppia eliminazione (con la consueta struttura a "doppio bracket": winner e loser) all'FPS per antonomasia: *CounterStrike: Source*!

A dispetto dell'indubbia spettacolarità di alcune delle sfide che si sono consumate in questa IFGN napoletana, sono rimaste disattese le speranze di chi, in una cornice così prestigiosa, avrebbe voluto vedere esibirsi almeno qualcuna delle formazioni più blasonate d'Italia. Erano in molti ad aspettarsi, per esempio, un nuovo capitolo nell'eterna sfida tra Cubesports. AMD e i rivali Inferno eSports, ma, piace ricordarlo, almeno su *CS:S* tale sfida ha già avuto luogo nella tappa precedente e non poteva replicarsi in questa sede, anche in considerazione del fatto che, con ogni probabilità, il duello tra i giallo-neri di Andrea "Skizzo" Nasari e i blu-arancio capitanati da Christian "Stylahhhhh" Forte costituirà uno dei temi centrali delle finali di gennaio, a Milano.

Quattro team esordienti sono stati perciò protagonisti assoluti della tre giorni partenopea: a distinguersi su tutti sono stati i ragazzi di I-Net, capaci di aggiudicarsi il torneo vincendo tutti gli incontri in tabellone e imponendosi per ben due volte sui rivali del Synapsis Team, vincitori del loser bracket e altra piccola squadra rivelazione di queste IFGN. Particolarmente degna di menzione la finale, conclusasi "sul filo di lana" con

A sottolineare la natura squisitamente monotematica di questo IFNG, un nutrito gruppo di cosplayer di *CounterStrike: Source* ha movimentato le gare napoletane di queste EPS.

Il torneo di videogiochi più ricco d'Italia

È stato certamente l'evento videoludico più importante del 2008, almeno in Italia. Mai si era visto un montepremi così ricco, in un torneo di videogiochi nel nostro Paese. Peccato che, con una sola eccezione, si sia trattato di un torneo quasi esclusivamente riservato al mondo delle console. Ma non poteva essere diversamente per Gameland: World Console Championship! 4.000 i giocatori iscritti, un'area riservata di ben 5.000 metri quadrati all'interno della prestigiosa cornice dell'Auditorium di Roma e, naturalmente, un montepremi complessivo di ben 80.000 euro: sono questi i numeri che, da soli, riescono a dare un'idea di quella che speriamo sia l'inizio di una promettente tendenza per l'Italia. Il torneo, che si è svolto lo scorso dicembre, ha visto anche la partecipazione attiva del Comune e della Provincia di Roma, nonché il patrocinio della Regione Lazio. Sei le discipline previste. Tra esse, una sola era riservata ai PC: *Call of Duty 4* di Activision. Il torneo di *COD 4*, con un ragguardevole montepremi complessivo di 13.300 euro, ha visto la partecipazione di ben 24 team, 10 dei quali di nazionalità estera. Per la cronaca, la vittoria è andata agli olandesi Button Bashers, mentre i migliori italiani sono stati i Cubesports.AMD, classificatisi, però, solo al quinto posto.

sito di riferimento: www.thegameland.net/it/

un risicato punteggio di 16 a 13: un esito per certi versi imprevedibile, se paragonato al precedente confronto tra i due team, che ha visto gli I-Net imporsi con un netto 16 a 4. Determinante, in questo caso, sembra essere stata l'assegnazione della posizione di "counter-terrorist" per i Synapsis a inizio del secondo match, a confermare, per l'ennesima volta, quanto conti lo schieramento "difensivo" in questa particolarissima disciplina EPS. Piuttosto anonime, invece, le prestazioni degli altri due team: gli Scatius sono stati i primi ad abbandonare la competizione, battuti sonoramente dagli I-Net nella gara d'esordio ed eliminati, subito dopo, dal loser bracket dalla formazione romana dei Gladiatores che, a loro volta, si sono visti battere per ben due volte (nel winner e nel loser bracket) dai Synapsis.

Un IFGN, insomma, all'insegna delle contraddizioni: una prestigiosa e scenografica cornice con, però, poco pubblico a seguire le gare del torneo e, al tempo stesso, una competizione di grande livello disputata, però, da squadre relativamente poco conosciute che, nonostante ciò, sono riuscite a regalare al poco pubblico presente alcune gare appassionanti e piene di colpi di scena. Sperando che possa essere questo un buon auspicio per le finali nazionali ormai imminenti (quando leggerete queste righe, la finale lombarda avrà già avuto luogo), non resta che rinnovare il nostro personale "arrivederci" all'ultimo, attesissimo IFNG di questa stagione: le finali nazionali di questa sofferta settima edizione delle ESL Pro Series, nella nuova esordiente location del TimTribù Village di Milano. GMC sarà presente, naturalmente: sul prossimo numero potrete leggere com'è andata, insieme alla lista completa dei nuovi Campioni d'Italia!

Paolo Cupola GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento: www.esl.eu/it/pro-series/season7

Pochi istanti prima della finale tra Synapsis e I-Net. La tensione è palpabile.

CrossFire Challenge 5
IN OLANDA CON FURORE!

Si è svolta a Enschede la quinta edizione del torneo europeo dedicato agli FPS della serie Call of Duty. I Cubesports.AMD unico team italiano in gara.

È ormai uno degli appuntamenti "non ufficiali" più apprezzati e seguiti dalla comunità degli appassionati della saga di *Call of Duty* e di *Enemy Territory*. Quest'anno, la manifestazione (giunta ormai alla sua quinta edizione) è stata interamente dedicata a *Call of Duty 4* (e non, come si aspettavano in molti, al nuovo *World at War*). Il CrossFire Challenge, torneo promosso dalla stessa ESL, è stato anche quest'anno, in effetti, un grosso LAN party "open", piuttosto che una competizione strutturata in senso stretto (come il modesto montepremi, di soli 7.000 euro, in qualche modo testimonia). Ciò nonostante, l'evento ha richiamato nella vivace cittadina di Enschede, nel sud-est dell'Olanda, dodici tra i più importanti e competitivi team europei specializzati in questa disciplina.

A difendere i colori azzurri, anche questa volta, ci hanno pensato i ragazzi dei Cubesports.AMD, unico team italiano (purtroppo) presente alla competizione. Articolato in una prima fase a gironi, in cui gli italiani sono riusciti a qualificarsi senza troppi problemi, i giallo-neri hanno avuto la disdetta d'incontrare, nei quarti di finale, gli inglesi dei FatGames, squadra risultata, poi, vincitrice del torneo. Per pura ironia della sorte, nella finale del CrossFire Challenge, i FatGames hanno incontrato gli olandesi Button Bashers, in una sorta d'ideale replay della finale del torneo Gameland (di cui vi offriamo un breve approfondimento su queste stesse pagine) svoltosi, appena una settimana prima, a Roma. Una sfida a ruoli invertiti: nonostante il "fattore campo", infatti, questa volta gli olandesi hanno avuto la peggio e si sono dovuti inchinare all'evidente superiorità degli avversari d'Oltremanica. A un altro team inglese (il Team Dignitas), infine, è andato il gradino più basso del podio.

sito di riferimento: www.crossfire.nu

Mod per Half-Life 2

INFILTRATION

Cosa non si fa per salvare un'amica!

- **Autore:** Envisioned Games
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 227,5 MB
- **Internet:** www.envisioned-games.com

"SE non è rotto, non aggiustarlo", recita un adagio popolare e noi aggiungeremmo "e, se possibile, cerca di averne di più".

Questo è lo spirito che si nasconde dietro *Infiltration*, realizzato dal team tedesco (per due terzi, almeno: un membro è inglese) Envisioned Games, che fa propri i principi base di *Half-Life 2* e li sfrutta appieno, circondando tutto con una nuova trama. Ed è proprio quest'ultima a farla da padrone, in *Infiltration* o, meglio ancora, il modo che è stato scelto per raccontarla: evitando operazioni di doppiaggio difficoltose per un team non professionale che realizza Mod, gli sviluppatori hanno deciso di utilizzare un metodo analogo a *Max Payne 2*, ovvero i fumetti. In questo modo, sono riusciti a conferire al loro lavoro un aspetto piuttosto professionale, creando un'atmosfera particolare. I Combine hanno scoperto un nuovo chip per il controllo degli umani e l'hanno impiantato nel cervello di quasi tutti gli abitanti di City 10; non contenti, hanno anche rapito Alyx. Insomma, due buoni motivi per far imbestialire il buon Gordon Freeman.

L'infiltrazione che dà il nome al Mod è quella nella prigione dei Combine, necessaria per poter liberare Alyx. Nelle fasi successive, pare sia addirittura consentito salire a bordo di un'astronave, coi suddetti fumetti a fare da contorno alla vicenda.

Il Mod ha riscosso un discreto successo in Germania, è arrivato ormai alla versione 1.3.1 ed è disponibile anche in inglese. Pur non essendo esente da qualche pecca minore, è in grado di garantire circa 4 ore di divertimento aggiuntivo.

GIOCHI COMPUTER

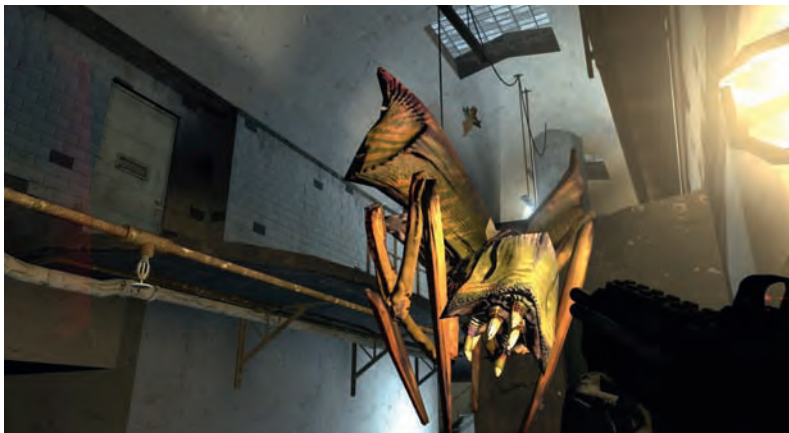
VERDETTO

Un'idea ben realizzata e con un approccio interessante. Un paio di piccoli peccati di grafica, ma nulla che rovini quasta esperienza.

INSTALLAZIONE

1. Cliccate sul collegamento **Mirror - English v1.3.1** nella pagina News del sito **www.envisioned-games.com**
2. Scegliete uno dei siti disponibili da cui scaricare il file
3. Decomprimete il file .rar nella cartella Steam (quella predefinita è **C:\Steam\steamapps\SourceMods**) in modo che, all'interno di questa, se ne crei una **\Infiltration\modfiles**
4. Riavviate Steam
5. *Infiltration* dovrebbe apparire nella lista **I miei giochi**

Gli intermezzi in stile fumetto sono d'atmosfera e molto chiari nel delineare la situazione.

A City 10 non si hanno amici, se non i rinnegati della resistenza, braccati dai Combine.

Mod per Unreal Tournament 3

ANGELS FALL FIRST: PLANETSTORM

Quando il traffico si fa davvero pesante...

- **Sviluppatore:** AFF Team
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 616 MB
- **Internet:** http://ps.aff2aw.com/index.html

IL team di *Angels Fall First* si è imbarcato in un'avventura molto ambiziosa: ideare un intero universo futuristico in cui ambientare tutta una serie di Mod per vari giochi, con tanto di mappa galattica.

Il primo dei Mod all'interno di questo universo è dedicato a *Unreal Tournament 3* e permette di combattere in due ambientazioni distinte: nello spazio e a terra. Nel primo caso, l'esperienza è comunque diversa da quella che si può avere, per esempio, pilotando il Raptor di *UT 3*: le astronavi di *Planetstorm* sono bestioni da più di 500 metri, che permettono anche di passare al comando delle singole torrette e di lanciarsi in scorribande con dei caccia accedendo al ponte di lancio. Inutile sottolineare che pilotare un'astronave madre dà un feeling diverso rispetto ai caccia, soprattutto considerando l'inerzia.

Al suolo, le mappe sono più "tradizionali" e, oltre che a piedi, permettono di combattere anche utilizzando dei mezzi. La struttura di gioco è organizzata a obiettivi, che dovranno essere distrutti, difesi o catturati, nella migliore tradizione degli sparatutto in prima persona. La grafica è ben curata e spettacolare, e gli scontri spaziali hanno un certo retrogusto epico. Inoltre, è possibile abbordare le astronavi nemiche (un po' come accade in *Eternal Silence*, un Mod per *Half-Life 2* di cui abbiamo parlato una decina di mesi fa).

Per ammissione dello stesso team, la versione 1.0 del Mod è poco meno di un'alpha, fatta uscire come dichiarazione d'intenti dei programmatori e come ringraziamento per il supporto dei fan, il che traspare dai bug presenti e in via di risoluzione.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

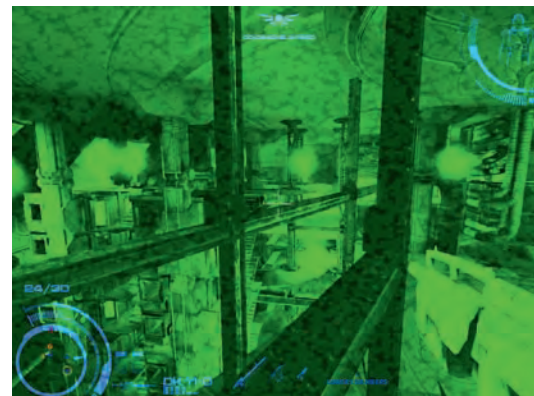
VERDETTO

Un'ottima idea penalizzata dalla fretta: il Mod è poco bilanciato, diversi modelli sono incompleti e i bot non lavorano bene.

INSTALLAZIONE

1. Cliccate sul collegamento **Downloads**, nella pagina principale del sito **http://ps.aff2aw.com/index.html**
2. Cliccate **su here**, poi, una volta sulla pagina di Fileplanet, su **Download this file now!** e, infine, su uno dei collegamenti che offrono il servizio di download (in alternativa, è possibile scaricare il Mod dalla pagina a esso dedicata su **www.moddb.com)**
3. Scaricate il file **AFFplanetstormv100.zip** sul vostro PC e decomprimetelo
4. Dopo esservi assicurati di aver già installato la patch v1.3 di *Unreal Tournament 3*, copiate la cartella AFFgame nella directory **Documenti\MyGames\Unreal Tournament 3**
5. Usate il collegamento **Planetstorm Normal** nella cartella AFFgame appena installata, per avviare il gioco
6. Avviate un server o una partita e scegliete **AFFgameinfo** dalla lista di tipi di partita

Gli scontri spaziali hanno sempre qualcosa di epico.

Passare con un'astronave madre in un campo d'asteroidi richiede un tocco delicato e, soprattutto, nessuna distrazione.

Mod per Stronghold 2

STRONGHOLD 2 CRUSADER

Una total conversion tutta italiana porta Stronghold 2 *alle crociate!*

- **Autore:** Marlords Italia
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 1,62 GB
- **Internet:** gmcdvd.gamesvillage.it

FRUTTO di oltre un anno di lavoro svolto con costanza e passione da una sola persona, *Stronghold 2 Crusader* soddisfa finalmente i desideri di chi sperava di vedere i servi e cavalieri dello strategico di Firefly Studios visitare la Terrasanta.

Al momento, infatti, lo studio di sviluppo inglese non ha in progetto di dare al proprio gioco un seguito ambientato tra i deserti e le palme del vicino Oriente, come invece era avvenuto con l'originale *Stronghold*.

Stronghold 2 Crusader è una total conversion. Questo significa che, una volta installato il Mod, il vostro gioco sarà completamente convertito nella versione *Crusader*. Per tale ragione, vi consigliamo di fare una copia dei file dell'originale, nel caso vogliate rigiocarlo senza dover istallare tutto di nuovo.

Una volta installato il Mod e lanciato l'eseguibile ci si trova davanti (oltre a una veste grafica completamente rifatta) a due opzioni: "Outremer 1095-1291 – Da Pietro l'Eremita alla Caduta d'Acri" e "Sentiero di Crusader". La prima opzione consente di accedere alla campagna per la conquista di Gerusalemme (prima crociata), a una serie di assedi e battaglie storiche avvenute nel vicino Oriente (con alcuni scenari, come Nicopoli, che spostano l'azione fin quasi alla fine del 1300), a mappe personalizzate e a una collezione di notizie storiche.

"Sentiero di Crusader", oltre alla campagna dedicata alla "Reconquista" della Spagna guidata da El Cid contro i Mori, permette di accedere al "Sentiero di Crusader", ovvero la ricostruzione dell'originale campagna composta da scenari collegati (di fantasia, ma storicamente verosimili) presentata in *Stronghold: Crusader*. Entrambe queste esperienze guidano il giocatore alla comprensione progressiva dei meccanismi di gioco di *Stronghold 2* e delle capacità delle nuove unità, e sono quindi consigliate per chi vuole iniziare.

Il Mod non manca ancora di qualche piccolo problema (in alcuni scenari, selezionando i crociati ci si troverà al comando dei saraceni, e viceversa), ma l'autore ha promesso di pubblicare patch e aggiornamenti man mano che riceverà le opinioni della comunità sul suo lavoro.

Nel frattempo, è facile passare sopra queste piccole imperfezioni, soprattutto se si considera come raramente ci sia capitato di imbatterci in un lavoro così minuzioso, vasto e completo (oltre 150 nuove mappe, con la ricostruzione di tutti i castelli, le città e i campi di battaglia più importanti d'Oltremare). Davvero un bel conseguimento per la scena italiana dei modder!

INSTALLAZIONE

1 Per installare *Stronghold 2 Crusader* è necessario possedere l'edizione italiana di *Stronghold 2 Deluxe* aggiornata alla versione 1.41. Secondo l'autore, comunque, non dovrebbero esserci problemi a utilizzare il Mod con edizioni in altre lingue. Una versione in inglese è promessa per il prossimo futuro

2 Le istruzioni complete per l'installazione si trovano nel file **Guida all'installazione di Stronghold 2 Crusader vIta.txt** contenuto nel Mod. Non mancate di dare un'occhiata anche al resto della documentazione, che contiene cenni storici e le note dell'autore sullo sviluppo di *S2 Crusader*. Troverete i file del Mod all'indirizzo: **gmcdvd.gamesvillage.it**

Tra le fortezze ricostruite, c'è una bella versione del Krak dei Cavalieri, completa di assedio.

Una delle nuove campagne ripropone tutta la Prima Crociata, da Costantinopoli alla conquista di Gerusalemme.

VERDETTO

Un lavoro monumentale, che contiene una quantità enorme di scenari e mappe, oltre a due campagne complete. Il tutto in italiano.

Simulatore di gioco di carte

SAN JUAN

Lotta di potere senza quartiere nel cuore dei Caraibi!

- **Sviluppatore:** André Wichmann
- **Genere:** Gioco di carte
- **Dimensioni:** 2,24 MB
- **Internet:** www.compoundeye.net/jsanjuan/download.html

L'epopea colonialista spagnola del XVI secolo, fatta di commercio tra il Vecchio e il Nuovo Mondo, di "corse all'oro" e di spregiudicate lotte per il potere e per il controllo economico delle risorse locali è alla base di uno dei più apprezzati giochi di carte del panorama ludico più recente. Benvenuti nella prospera città di San Juan, terra d'opportunità e d'intrighi...

Derivato dal più celebre "Puerto Rico", che vi proporremo prossimamente, *San Juan* è un delizioso gioco di carte dedicato all'omonima città nel cuore delle Grandi Antille. Così come in "Puerto Rico", in questa riuscita conversione java, i giocatori vestono i panni di signorotti o "fazenderos" portoricani impegnati in una lotta (incruenta) di potere per il controllo della città. Alla base del sistema di gioco, articolato in turni (una partita si conclude con un numero di turni variabile, mediamente, tra 11 e 14), c'è l'assegnazione di un ruolo (e di una fase) specifico: così, a ogni giocatore viene offerta, di volta in volta, la possibilità di essere un costruttore, un artigiano, un cercatore d'oro, eccetera. Basato su un regolamento fortemente semplificato rispetto al più conosciuto predecessore, il gioco assegna la vittoria al fazendero che avrà saputo meglio amministrare le proprie risorse, investendo oculatamente i proventi della vendita di merci e prodotti (caffè, tabacco, zucchero, eccetera) inviati periodicamente in Europa.

San Juan si propone come un gioco semplice e veloce (di rado una partita supera i dieci minuti) mantenendo, però, il carattere spiccatamente gestionale del fratello maggiore "Puerto Rico". In *San Juan* non esiste, infatti, una vera interazione tra giocatori, se non nella possibilità di "soffiare", per tempo, la carta "ruolo" ai propri avversari. Tutto il gioco, perciò, si riduce a una continua ed equilibrata amministrazione delle proprie risorse, con la finalità di costruire nel modo più efficiente e veloce possibile gli edifici.

Il sistema di gioco è perfetto e il regolamento è stato replicato in maniera assolutamente fedele: il motore java si preoccupa di curare ottimamente tutti gli aspetti "logistici" (la distribuzione delle carte, ma anche la gestione dei meccanismi, non banali, di assegnazione di taluni bonus legati ai ruoli dei giocatori). Manca totalmente, purtroppo, una modalità multiplayer, sia online, sia a turni. L'Intelligenza Artificiale dei giocatori (da 2 a 4) gestiti dal computer, però, risulta appena decente e dopo qualche decina di partite, si riesce a capire l'unica strategia adottata dal computer. Una volta capita quella, la vittoria diventa poco più che una formalità.

Paolo Cupola

Il gioco è solo in inglese, ma conoscendo la traduzione delle carte (presente nel manuale pdf in italiano), chiunque può giocare a *San Juan*.

INSTALLAZIONE

Importante: per giocare a *San Juan* è necessario avere istallato il motore Java di Sun Microsystem sul proprio PC. La versione minima richiesta dal programma è la 5.0 (o, secondo la vecchia notazione, la 1.5). Per scoprire se avete già istallato java sul vostro PC, aprite il Prompt dei comandi DOS (in **Start > Programmi > Accessori**) e digitate **java –version**. Se il PC non ha istallato Java vi darà un messaggio d'errore, altrimenti riporterà la versione corrente. Se la versione è del tipo "1.5.1.13" o superiore, non avete bisogno di ulteriori download. Altrimenti, niente paura: potete scaricare gratuitamente l'ultima versione (la 6.11) comodamente dal sito **www.java.com/it**. Il file è di 7 MB.

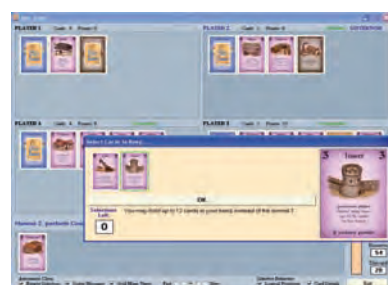
1. Scaricate il file **JSanJuan_v11.exe** dal sito **www.compoundeye.net/jsanjuan/download.html** in una cartella a scelta sul vostro PC.
2. All'interno della stessa cartella, fate doppio clic sul file. Il programma farà il resto.
3. Scaricate il regolamento in italiano del gioco dal sito "La Tana dei Goblin". Eccovi l'indirizzo esatto per il download: **http://nuke.goblins.net/downloads/6/0/sanjuan_ITArules.pdf**. Per comodità, scaricate il pdf nella stessa cartella del gioco.
4. Ora potete lanciare il programma: selezionate il numero di giocatori (da 1 a 4) e buon divertimento!

VERDETTO

Un'ottima conversione dal punto di vista del regolamento di gioco. Peccato per la mancanza di multiplayer online e l'IA debole.

Il gioco da tavolo

Realizzato nel 2004 da Andreas Seyfarth, già autore del bellissimo "Puerto Rico", boardgame di cui vi proporremo, in concomitanza con la pubblicazione dell'edizione italiana a opera di "Strategiochi", una versione per PC, "San Juan" è, in un certo senso, la sua riduzione a gioco di carte. Il nome non è certo causale: San Juan è la capitale della caraibica Portorico. Il gioco riprende il meccanismo basato sull'assegnazione di "ruoli" specifici (cercatore d'oro, costruttore, produttore, eccetera) alla base del successo e dell'efficacia del boardgame originale. Nonostante la sua origine blasonata, "San Juan" non ha mai ottenuto grossi riconoscimenti di pubblico o di critica: paragonato al suo illustre predecessore, infatti, il gioco ha due grossi handicap. Se, infatti, alla base del successo di "Puerto Rico" c'è la mancanza pressoché totale di meccanismi legati alla fortuna, in "San Juan", invece, questa ha un peso determinante: l'ottenimento delle carte giuste al momento giusto decide, di fatto, l'esito di una partita. Particolarmente deludente, inoltre, è che il gioco ammetta un numero massimo di quattro giocatori, senza che siano state previste espansioni ufficiali per rimediare al problema. "San Juan" non è ufficialmente distribuito in Italia. Nei negozi specializzati, però, potreste trovare la versione in inglese, pubblicata da Rio Grande Games.

Non esiste, al momento, un'edizione italiana di "San Juan". Peccato perché la qualità della componentistica di gioco è estremamente curata.

Mod per Half-Life 2

NEOTOKYO

Quando si parla di radioso futuro.

- **Sviluppatore:** Neotokyo Team
- **Genere:** Sparatutto in soggettiva
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.neotokyohq.com

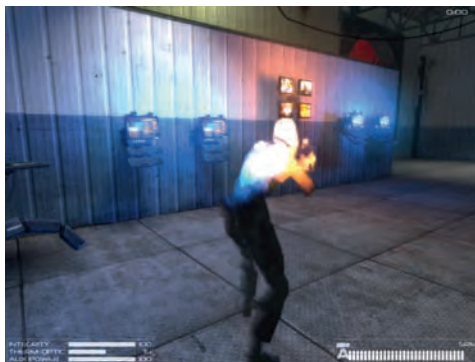
LA vicenda che sta alla base di questo Mod per *Half-Life 2* si svolge fra una quarantina d'anni e vede un Giappone in crisi non solo economica, ma anche politica e sociale.

Un movimento vuole riportare il paese agli antichi fasti, cambiando la costituzione e mettendo in atto un colpo di stato, sventato solo per un soffio. Il primo ministro, nel tentativo di evitare un altro attentato alla libertà, forma così un gruppo di forze di sicurezza del ministero dell'interno (NSF) di nome Group Six, che ha il compito di proteggere la costituzione a qualsiasi costo. Per contro, appena costituito il gruppo, viene a sapere dell'esistenza di un ramo estremista delle forze speciali, lo Special Operations Groups 43 delle JINRAI, formato da ultra-nazionalisti intenzionati a tentare un secondo golpe. Tutto questo per introdurre la "guerra tra le ombre" che caratterizza questo sparatutto in prima persona, a detta degli sviluppatori "in grado di fornire un'esperienza di combattimento viscerale e realistica". Per quanto riguarda il realismo, dovremo attendere: il sistema di danni promette di essere a metà strada tra quelli di *Rainbow Six* e *CounterStrike*.

Una cosa è certa: ambientazione, trama e atmosfera sono sicuramente accattivanti. "Siamo stati influenzati dalla nostra passione per Masamune Shirow ("Ghost in the Shell") e Katsuhiro Otomo ("Akira")", ammettono i programmatori, "e, nei quattro anni passati dall'inizio dello sviluppo, non abbiamo fatto che sviluppare e affinare le idee iniziali". I risultati sono visibili: le ambientazioni, pur rimanendo nell'ambito urbano, sono varie e decisamente caratteristiche e offrono quello strano mix tra antico e moderno che è già un aspetto fondante della Tokyo reale. Il Mod è multiplayer e, per ora, le modalità di gioco previste sono due: un classico Team Deathmatch e l'inusuale Capture the Ghost, in cui è necessario recuperare il busto di un robot e mantenerne il possesso più a lungo. Il robot non permette di impugnare l'arma principale, ma, in cambio, dà la possibilità di fare una scansione dell'area circostante e di scoprire i nemici. Inoltre, la modalità è a round e non consente alcun tipo di respawn. Per ora, i livelli dovrebbero essere otto, con un numero di armi pari a 22; tre sono le classi di personaggi (ricognizione, assalto e supporto), ognuna con relative abilità, armi, corazza e visuale (notturna per gli scout, rilevatore di movimento per le truppe d'assalto e di calore per quelle pesanti). Non è prevista la possibilità di guidare mezzi.

Per giocare sarà necessario possedere un account Steam e *Half-Life 2*, o un gioco che dia l'accesso al Source SDK (da *CounterStrike* a *Day of Defeat*). *Neotokyo* incuriosisce per l'enorme lavoro svolto sull'ambientazione e sugli artwork che evocano le muse ispiratrici del team, cui rimangono giusto un paio di aggiustamenti da fare.

GIOCHI COMPUTER

Uno scontro in città, di fianco a un tempio completamente in legno. Speriamo che nessuno abbia un lanciafiamme.

FILARMONICA DELLA SCALA

Teatro alla Scala

sabato 7 febbraio 2009, ore 20

PROVA APERTA

FILARMONICA DELLA SCALA

Direttore

Myung-Whun Chung

Felix Mendelssohn-Bartholdy
Sinfonia n. 3 in la min. op. 56 "Scozzese"

Pëtr Il'ič Čajkovskij
Sinfonia n. 6 in si min. op. 74 "Patetica"

Filarmonica della Scala per il sociale a favore di
AISM MILANO Onlus

AISM
Sezione Milano
via Solari, 40
20144 Milano
tel. 02 48955429
infoaism@aismmilano.it
www.aismmilano.it

Costo del biglietto da 5 a 50 Euro
(esclusi diritti di prevendita)

PREVENDITA TELEFONICA ALLO 02 465.467.467
da lunedì a venerdì ore 10/13 e 14/18
Possibilità di pagamento con carta di credito.

Coordinamento generale
ARAGORN
Comunicazione, eventi e fundraising per il nonprofit
via V. Colonna, 49 - 20149 Milano
tel. 02 465.467.1 biglietteria@aragorn.it
www.aragorn.it

Altre prevendite
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES**
  Galleria Vittorio Emanuele - MI - tel. 02 8690683
- **BOX OFFICE c/o LA FELTRINELLI LIBRI E MUSICA**
  piazza Piemonte, 2 - MI
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES MONZA**
  via Italia, 41 - Monza - tel. 039 2301566
- **IL SIPARIO c/o MONDADORI MEGASTORES**
  piazza Duomo, 1 - MI - tel. 02 89072750
- **STRADIVARIUS**
  c.so Buenos Aires ang. via Caretta - MI - tel. 02 29400600
- **WWW.VIVATICKET.IT**

foto Marco Brescia, Teatro alla Scala

grazie a

Fallout 3

RITORNO ALL'EDEN

Bethesda guida la comunità di Fallout 3 *verso il Paradiso del modding.*

CHIRURGIA CEREBRALE

Il versatile G.E.C.K. permette di incidere anche sull'Intelligenza Artificiale dei personaggi non giocanti. I "pacchetti di I.A." sono i mattoni di base per influire sul comportamento dei figuri di *Fallout 3*: modificarne uno per adeguarlo alle proprie esigenze può richiedere tempo e impegno. Più sbrigativo, invece, il ricorso a pacchetti standard, come "Patrol" e "Sandbox". Il primo rappresenta un percorso di pattuglia lungo il quale far muovere il personaggio, mentre il secondo riguarda comportamenti generici legati alla situazione, quali, per esempio, l'utilizzo del mobilio.

LA storia di Bethesda è legata a filo doppio al supporto della comunità di appassionati.

Morrowind e *Oblivion*, con la loro struttura aperta, ben si prestavano all'aggiunta di nuovi contenuti: la produzione amatoriale per i due titoli è, difatti, enorme. La costante emissione di materiale inedito, ben più ampia di quanto un singolo giocatore possa "consumare", fa sì che il gioco stesso sia in continua evoluzione e possa mutare considerevolmente con il trascorrere del tempo. Ciò rappresenta un fatto quasi unico all'interno del panorama videoludico, dal momento che ciascuno può selezionare da una "libreria virtuale" gli elementi con cui comporre la giocabilità del proprio titolo preferito, rivedendo e, in alcuni casi, sovvertendo le scelte effettuate dagli sviluppatori.

Fallout 3 si pone su un altro piano rispetto alla serie *The Elder Scrolls*: molto più legato alla narrazione di una vicenda che all'esplorazione di un mondo aperto, richiede una maggiore attenzione nell'apportare modifiche strutturali. Nondimeno, Bethesda ha ritenuto opportuno pubblicare, dopo qualche mese dall'uscita del gioco, il *Garden of Eden Construction Kit*, per gli amici G.E.C.K.

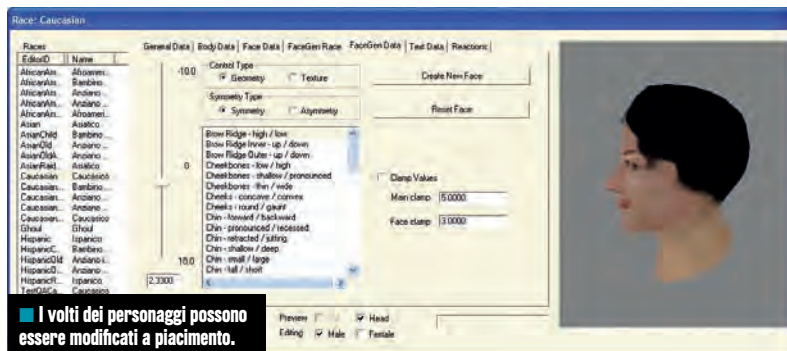
Si tratta di un editor onnicomprensivo, ispirato al Construction Set di *Oblivion* e molto simile anche visivamente, per quanto raffinato da sottili correzioni. Le possibilità sono infinite e toccano ogni singolo aspetto di *Fallout 3*, dagli ambienti alle quest. Lo stesso Todd Howard, game director del gioco, intervistato in proposito, definisce testualmente il mondo di *Fallout 3* come "una base per nuovi contenuti, alcuni aggiunti da noi, e molti altri creati dagli utenti". Per quanto il G.E.C.K. possa essente intuitivo nei controlli – si tratta, essenzialmente, di un'interfaccia a finestre familiare per chiunque conosca Windows – padroneggiarlo non risulta facile, se non si ha esperienza con gli editor di casa Bethesda.

L'editor di *Fallout 3* raggruppa gli elementi del mondo di gioco in liste liberamente esplorabili.

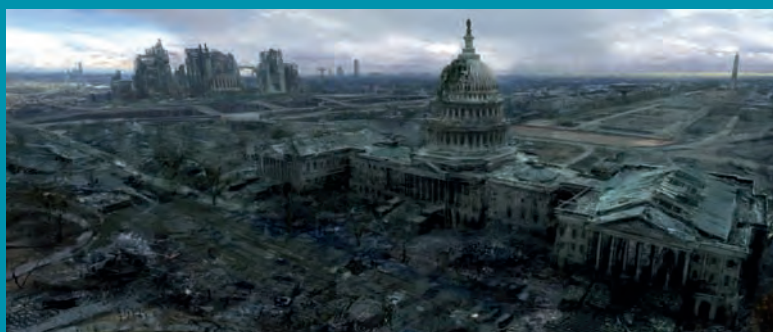
"Il G.E.C.K. è un editor onnicomprensivo, ispirato al Construction Set"

Creare una qualunque area esplorabile, per esempio, richiede il piazzamento di oggetti in sequenza, da spostare e ruotare in modo che combacino: qualcosa di gioiosamente simile al LEGO. Sebbene i vari oggetti siano suddivisi in "kit" specifici (per esempio, un Vault in rovina) per facilitare la compatibilità, capita spesso, nel corso dei primi tentativi, d'incorrere in problemi di texture e compenetrazione dei poligoni. Molti strumenti appositi vengono in aiuto, ma risultano sepolti nell'interfaccia in modo tale che, per sbrogliare la matassa, si rende necessaria una lunga serie di prove ed errori, o la lettura dei tutorial appositi (per ora solo in inglese, all'indirizzo **geck.bethsoft.com**). Nelle pagine che seguono vi offriamo una guida basilare al design di un livello, con tanto di spiegazione

L'evoluzione della specie

Sebbene molto simile, concettualmente e graficamente, all'editor di *Oblivion*, il G.E.C.K. offre alcuni importanti miglioramenti. Citiamo, innanzitutto, il "NavMesh", nuovo sistema per definire i percorsi dei Personaggi Non Giocanti, più sofisticato delle griglie utilizzate dal Construction Set. Inoltre, sono state ampliate con nuovi comandi le possibilità degli script, e la funzione "Object Palette" velocizza il piazzamento di oggetti in un'area. Altri aggiustamenti riguardano l'implementazione delle luci e la gestione delle liste di creature. Nel complesso, si tratta di correzioni che tengono conto delle vaste esperienze dell'epoca *Oblivion*.

I volti dei personaggi possono essere modificati a piacimento.

Nuove cronache del dopobomba

Come già avvenuto per *Oblivion*, Bethesda si prepara a pubblicare una serie di contenuti scaricabili per *Fallout 3*. Questa volta, però, il progetto sembra essere più vasto e non si limita a piccole e poco esaltanti aggiunte – ci riferiamo alla famigerata armatura per cavalli di *Oblivion*. Pete Hines, portavoce di Bethesda, paragona le nuove imprese a *Knights of the Nine*, promettendo svariate ore di gioco e missioni articolate. Il primo di questi pacchetti aggiuntivi, *Operation Anchorage*, offrirà una simulazione delle battaglie contro i cinesi, avvenute in Alaska all'epoca della guerra che sconvolse l'universo di *Fallout*. Cinque ore d'azione intensa, condite da nuove armi ed equipaggiamenti che, al momento in cui leggerete queste righe, dovrebbero avere già debuttato al prezzo di circa 10 euro. *The Pitt,* in uscita a febbraio, sarà invece ambientata nella devastata città industriale un tempo nota come Pittsburgh, mentre *Broken Steel* (previsto per marzo) offrirà la possibilità di combattere a fianco della Fratellanza d'Acciaio contro l'Enclave: per saperne di più, guardate a pagina 16.

dei passi da compiere per creare una singola, piccola sezione.

Ancora più complessa la struttura delle quest, che si compongono soprattutto di script, ovvero elementi da abbinare ai vari momenti della missione, in modo da aggiornare i progressi e generare eventi nel gioco. Imparare a scrivere tali script risulta complesso, dal momento che richiede la conoscenza di una particolare sintassi, affine a un linguaggio di programmazione. Missioni che vadano oltre gli schemi "esplora una zona" o "recupera un oggetto" non possono essere strutturate senza una conoscenza approfondita del G.E.C.K., quindi.

Uno degli usi più immediati dell'editor, invece, risiede nella modifica delle statistiche di oggetti e PNG, suddivisi in liste esplicative. Un simile approccio è elementare, ma molto importante – non per nulla, si tratta di una delle prime potenzialità di cui la comunità dei modder si è avvantaggiata. Nell'ambito di un titolo vasto come *Fallout 3* è naturale che sussistano alcune sbavature di bilanciamento o, semplicemente, scelte sgradite a qualcuno: grazie al G.E.C.K., ovviare al problema è semplice e non richiede altro che la modifica di qualche valore numerico.

Gran parte degli interventi si basa sull'utilizzo di materiale già presente nel gioco, da ricombinare in base alle proprie esigenze: di carne al fuoco, in questo senso, ce n'è parecchia. Siamo certi, comunque, che non si farà attendere la produzione di contenuti totalmente innovativi da parte degli esperti di Mod postatomici.

Il G.E.C.K., lo rammentiamo, è disponibile solo come accompagnamento alla versione PC di *Fallout 3*, con buona pace della natura multipiattaforma del titolo. Una scelta che farà storcere il naso agli utenti delle console Microsoft e Sony, ma che rimarca una delle ultime barriere tecniche rimaste in piedi nell'epoca della "next generation". Titoli come *Little Big Planet*, è vero, hanno ampiamente dimostrato le potenzialità del modding su console, ma editor in larga parte testuali, profondi e complessi da padroneggiare come il G.E.C.K. rappresentano ancora scogli insormontabili. Alla fine della fiera, fatti come questo evidenziano come l'unicità del gioco su PC non vada più ricercata nelle esclusive o nella supremazia grafica, bensì nell'enorme ricchezza di opzioni creative a disposizione degli utenti.

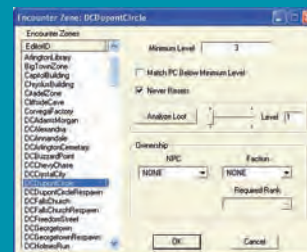
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La finestra di preview permette di visualizzare immediatamente l'oggetto selezionato.

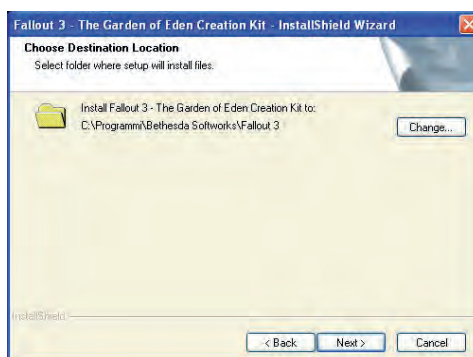
SCUOLA IN VIDEO

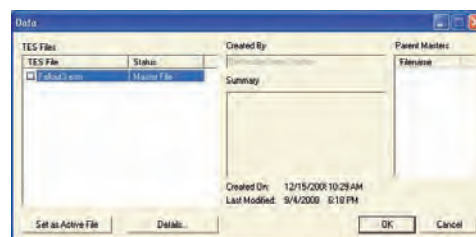
Sul canale Yotube di Bethesda, (**it.youtube.com/user/BethesdaGameStudios**) sono già apparsi una serie di interessanti video che spiegano il funzionamento del G.E.C.K. e guidano l'aspirante modder all'esplorazione delle sottigliezze dell'editor, trattando praticamente ogni aspetto. Il parlato dei video è in lingua inglese e non è facilissimo da intendere per noi italiani, ma l'osservazione dei processi in corso di svolgimento ben si accompagna alla lettura di guide testuali.

Mostri in lista

Al di là dei contenuti statici – personaggi e oggetti disposti dal principio in certi luoghi – in *Fallout 3* sono presenti anche le cosiddette "Leveled list", ovvero liste di creature ed equipaggiamenti che si generano in relazione al livello del personaggio giocante. Si tratta di uno strumento per assicurarsi che alcune aree offrano una sfida sempre adatta alle forze di chi le esplora. Una caratteristica peculiare del G.E.C.K., l'utilizzo di una "Encounter zone", permette di definire ancora meglio la popolazione di diverse aree, agendo su elementi quali il livello minimo delle creature generate. La questione del livellamento di mostri e oggetti è cara alla comunità di appassionati fin dai tempi di *Oblivion*, pesantemente modificato proprio in questo senso.

Come creare uno scorcio di Vault per

FALLOUT 3

Improvvisiamoci architetti del dopobomba con il nuovissimo G.E.C.K.

IL GIARDINO DELL'EDEN

1 Prima di ogni altra cosa, aggiornate la vostra copia di *Fallout 3* all'ultima patch disponibile. Ora scaricate il G.E.C.K, scompattate l'archivio compresso sul desktop e fate doppio clic sul file **Fallout3 – Garden of Eden Creation Kit.exe**. Cliccate su **Next** due volte, poi assicuratevi che il percorso di installazione sia quello corretto (dovrebbe trattarsi della directory principale di *Fallout 3*). Cliccate nuovamente su **Next**, poi su **Install e attendete la fine dell'installazione.**

PLUGIN PER TUTTI

2 Lanciate il G.E.C.K. dalla directory di *Fallout 3* (il percorso predefinito è **C:\Programmi\Bethesda Softworks\Fallout 3\GECK.exe**). Cliccate su **File**, in alto a sinistra, e poi su **Data**. Cliccate due volte su **Fallout3.esm** così da selezionarlo e poi su **OK** per caricarlo. Una volta terminato il caricamento, cliccate su **Save**, sempre a partire dal menu **File** (potete, alternativamente, cliccare sull'icona con l'immagine di floppy). Vi verrà chiesto di dare un nome al file che state creando (plugin, nel gergo dell'editor). Fatelo e poi cliccate su **Salva**: per comodità, noi salveremo il file con il nome di **GMC.esp.**

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 20 minuti

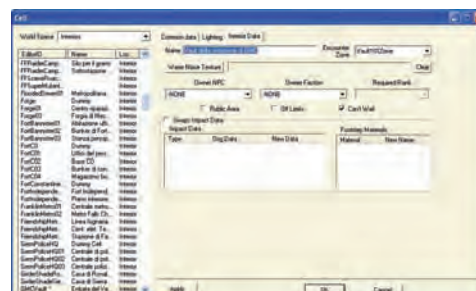
COSA SERVE?

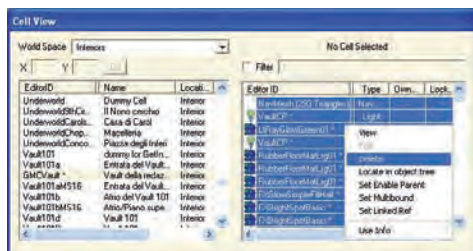
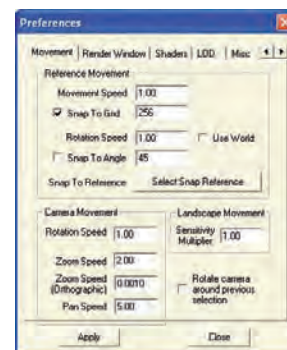
- *Fallout 3*
- L'ultima patch ufficiale
- Garden of Eden Creation Kit (G.E.C.K.), editor ufficiale di *Fallout 3*

RISORSE

- Patch e aggiornamenti in italiano: **fallout.bethsoft.com/ita/downloads/patches.html**
- Indirizzo dal quale scaricare l'editor: **fallout.bethsoft.com/eng/downloads/geck.html**, oppure sul nostro DVD virtuale **gmcdvd.gamesvillage.it**
- Guide e tutorial in lingua inglese: **geck.bethsoft.com**

SI COMINCIA

3 Per prima cosa, dovremo definire la struttura di base del nostro livello. Il modo più semplice per ottenerla è copiarne una già esistente. Cliccate nuovamente su **File**, poi su **Data**, poi sul nuovo plugin, **GMC.esp** e infine su **Set as Active File**. Assicuratevi che nel menu a tendina della finestra **Cell View** sia indicato **Interiors**, altrimenti selezionatelo manualmente. Noi utilizzeremo **Vault101a**: cercate **Vault101a** nella lista, sotto la dicitura **EditorID**, e cliccateci sopra con il tasto destro. Nel menu che comparirà, selezionate **Duplicate Cell.**

DIAMO I NOMI

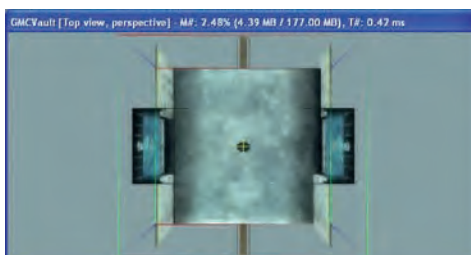
4 Verrà creato un nuovo file denominato **Vault101aCOPY0000**. Selezionatelo, premete il tasto **F2** sulla tastiera e inserite un nome di vostro gradimento: in questo caso, useremo **GMCVault**. Ora dovete indicare il nome con cui la vostra area verrà identificata nel gioco: per farlo, cliccate con il tasto destro su **GMCVault** e selezionate **Edit**. Nella finestra che comparirà, cliccate su **Interior Data** e, vicino alla dicitura **Name**, inserite il nome che più vi aggrada, poi cliccate su **OK**: noi abbiamo scelto di creare un **Vault della redazione di GMC**, così da premunirci in caso di inverno nucleare.

PREPARARE IL TERRENO

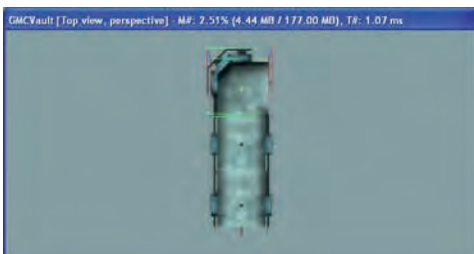
5 Ora, è necessario ripulire l'area da tutti gli oggetti presenti, per lavorare in uno spazio vuoto. Selezionate **GMCVault.** Nella finestra che appare a destra, cliccate sul primo nome (nel nostro caso, **NavMesh**), poi tenete premuto **Maiusc** sulla tastiera, scorrete la lista verso il basso e cliccate sull'ultimo nome, così da selezionare tutto. A questo punto, cliccate con il tasto destro su uno degli oggetti selezionati e selezionate **Delete**. Confermate scegliendo **Yes** nella finestra che comparirà. **NavMesh** resterà nella lista: rappresenta gli spazi percorribili all'interno dell'area. Per cancellarlo, cliccate su **NavMesh** nella barra in alto, poi su **Remove Cell NavMeshes**.

ANGOLI E MISURE

6 Ora cliccate sul pulsante **Snap to grid** (è l'ottavo da sinistra nella barra in alto): si tratta di un modo per assicurare regolarità al posizionamento degli oggetti nell'area. Fate lo stesso con il pulsante **Snap to angle**, posto accanto. Per determinare la portata di ogni singolo spostamento, cliccate con il tasto destro sulla finestra in alto a destra, identificata dal nome **GMCVault**. Selezionate **Render Window Properties** e, nella nuova finestra che apparirà, **Movement**. Settate i valori di **Snap to grid** e **Snap to angle** rispettivamente a 256 e 45: potrete modificarli in qualsiasi momento, per ottenere spostamenti più brevi o più ampi.

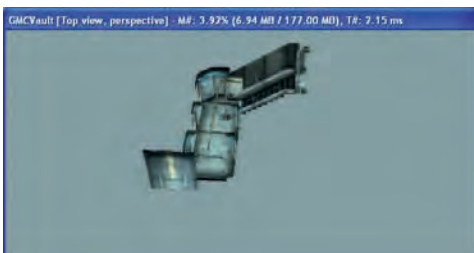
RIEMPIRE LO SPAZIO

7 Ora dovrete disporre qualche oggetto nell'area creata. Come esempio, utilizzeremo un corridoio. Nella finestra denominata **Object Window**, cliccate due volte su **World Objects**, poi su **Static**, poi su **Vault** e infine selezionate **HallSmall**. Nella finestra di destra, selezionate il primo elemento, **VhallSm1Way01**. Cliccate e trascinate nella finestra di rendering, quella identificata come **GMCVault**. Vedrete comparire l'elemento. Per zoomare; usate la rotellina del mouse, per ruotare la visuale, tenete premuto **Maiusc** e muovete il mouse dopo aver selezionato un oggetto; per spostarla, tenete premuto **Spazio** e muovete il mouse; per centrarla premete **T**. Il tasto **A**, invece, vi permetterà di illuminare l'elemento prescelto (alternativamente, potrete anche cliccare sull'icona della lampadina, nella barra in alto).

ARCHITETTURE POSTATOMICHE

8 Ora, potete allungare il corridoio semplicemente duplicando l'elemento. Selezionatelo cliccandoci sopra nella finestra di rendering (apparirà un box colorato intorno) e premete contemporaneamente **CTRL** e **D** sulla tastiera. A questo punto, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e trascinate il nuovo oggetto verso l'alto (potrebbe essere necessario un ampio spostamento del mouse). Ripetete il medesimo procedimento, ma questa volta cliccate e trascinate verso il basso, così da ottenere un corridoio composto da tre elementi.

QUALCHE MODIFICA

9 Nel caso vogliate modificare ulteriormente la vostra creazione, selezionate un elemento e premete **Ctrl** e **F** contemporaneamente: nella finestra, accanto alla dicitura **Replace With**, potrete selezionare un nuovo elemento cliccando sulla freccia. Per inserire un angolo, per esempio, selezionate dal menu a tendina **VhallSm2Way01:** fatelo per la sezione di corridoio più in alto, poi ruotate l'angolo verso l'alto tenendo premuto il tasto destro del mouse e spostando il fido topo. Utilizzando il tasto destro per ruotare e il tasto sinistro per spostare, potrete adattare tutti gli elementi alle vostre esigenze.

IL VAULT È FATTO A SCALE

10 **Ora, inseriamo lo spazio per una porta all'estremità del nostro corridoio. Il procedimento è simile a quello sovraesposto: selezionate l'ultimo elemento in basso (quello senza angolo), premete Ctrl** e **F** e poi **Replace With**. Scegliete l'elemento **VhallSmEndExSm01** e confermate con **OK**. Ruotatelo finché la porta non risulta diretta verso l'esterno. Utilizzando lo stesso metodo, potrete sostituire una sezione di corridoio con una scala: duplicate con **CTRL** e **D** una sezione qualsiasi di corridoio, e spostatela finché non risulta adiacente all'elemento più in alto. Poi selezionatela, premete **Ctrl** e **F** e sostituite con **VhallSmStairs01: ecco le vostre scale, nuove di zecca. Ruotatele, come sempre, tenendo premuto il tasto destro del mouse.**

MONTARE LE PORTE

11 Adesso si tratta di completare con le apposite porte il corridoio. Cercatele nella finestra **Object Window**, selezionando **World Objects**, poi **Door**, poi **Vault** e infine **Doors**. Cliccate e trascinate l'elemento **VDoorSliding01** nella finestra di rendering. Per spostare la porta in modo che coincida con il corridoio, vi sarà utile usare, in aggiunta ai comandi già spiegati, il tasto **Z**: tenendolo premuto in contemporanea al tasto sinistro del mouse potrete spostare un oggetto in alto o in basso. Anche modificare il valore di **Snap to grid** potrebbe rendere più agevole l'operazione. Una volta fatto ciò, duplicate la porta e seguite lo stesso procedimento per l'altra estremità del corridoio.

ESTENDERE IL VAULT

12 Ora possedete le conoscenze di base per aggiungere qualsiasi elemento vogliate all'area di vostra creazione. Per avere un riscontro visuale, cliccate su **View** nella barra di comando in alto, poi su **Preview Windows** nel menu che comparirà. Si aprirà una nuova finestra nella quale verrà mostrato in 3D ciascun oggetto selezionato. Fabbricare un livello completo è un procedimento laborioso, ma gli strumenti da utilizzare sono, in larga parte, questi.

LA GIOSTRA DEI MOD

L'editor di *Fallout 3* è ancora giovane, ma la comunità di appassionati ha già prodotto un buon numero di plugin che vanno a limare ed estendere quasi ogni aspetto del gioco. Praticamente d'ordinanza, il Mod *Free Play after MQ*, che permette di continuare a giocare una volta terminata la missione principale. Di portata più ampia i cambiamenti apportati da *Fallout 3 Balance Overhaul*, plugin modulare che permette di personalizzare la propria esperienza di gioco, modificando la velocità di acquisizione dell'esperienza, la rarità delle munizioni e molto altro. *Interface Mod – Revelation* modifica, invece, la skin dell'interfaccia e migliora la leggibilità di dialoghi e menu. Inoltre, sono già stati prodotti equipaggiamenti aggiuntivi di ogni genere, dalla celebre pistola Desert Eagle a vesti e armature nuove di zecca. Potrete trovare queste leccornie all'indirizzo **www.fallout3nexus.com**, archivio di Mod destinato, ne siamo certi, a crescere esponenzialmente con il passare del tempo.

CONTROLLATE I PROGRESSI!

Qualora voleste controllare, passo dopo passo, i progressi durante la creazione della vostra area personalizzata, non dovete far altro che attivare il plugin del menu di avvio di *Fallout 3* (cliccando su **File di dati** e poi due volte sul plugin che vi interessa) e lanciare il gioco. Iniziate una nuova partita o caricatene una in corso, poi richiamate la console di comando (premendo **** sulla tastiera), digitando **COC** seguito dal nome dell'area (nel nostro caso, **GMCVault**). Verrete teletrasportati immediatamente sul posto. Buon divertimento.

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Mondi virtuali

CALCI, PUGNI & SCHIAFFI

La vita vi stressa? Provate World of Kung Fu.

In tempi di guerra tutti possono essere arruolati, anche Nani specializzati in professioni come il falegname o il cuoco.

Durante la creazione del personaggio, dobbiamo decidere in quale arma siamo specializzati – mani nude incluse.

CON il proliferare dei MMORPG a "quasi pagamento" (con questo termine, intendiamo indicare quei giochi formalmente gratuiti, ma che richiedono denaro per sbloccare funzionalità avanzate), non sarebbe sorprendente se gli sviluppatori cercassero di percorrere ambientazioni e meccaniche di gioco sempre nuove, così da distinguersi dall'affollata concorrenza.

La mesta realtà è che ciò avviene di rado, ed è per questa ragione che un titolo come *World of Kung Fu* ha immediatamente attratto la nostra attenzione. Mitologia orientale e arti marziali: era da *Jade Empire* di BioWare che aspettavamo un ritorno a queste tematiche. Siamo capitati nel posto giusto?

WoKF è un GdR online in 3D basato sulle leggende dell'antica Cina. I giocatori non scelgono una professione per i propri personaggi, ma interpretano tutti un adepto dell'arte del kung fu. Il luogo di partenza, appropriatamente, è un villaggio situato in una località remota e isolata, e il primo compito che attende il personaggio è di padroneggiare i fondamenti di questa classica disciplina marziale. Successivamente, sarà possibile imbarcarsi in una serie d'imprese che porteranno a esplorare una variante mitologica dello sconfinato Zhong Guo (letteralmente: Il Regno di Mezzo), con l'obiettivo di partecipare alla fondazione di una società di kung fu di nome Wulin. Il tutto sorretto, oltre che da calci roteanti e pugni spacca-mandibole, dai fondamentali concetti di onore, giustizia ed eleganza.

In un gioco basato sulle arti marziali è fondamentale domandarsi come tale aspetto sia stato rappresentato nei combattimenti. La risposta è un po' ambivalente. *WoKF* non è un "simulatore" come *Mount & Blade*, e non richiede al giocatore di apprendere ed eseguire "combo" (ovvero, combinazioni di mosse) con senso tattico e riflessi. Le battaglie sono soprattutto un incrocio tra l'abilità del giocatore di controllare il personaggio (come nel già menzionato *Jade Empire*) e l'impiego al momento giusto di poteri particolari (come in *EverQuest 2* e *Guild Wars*). Il pregio maggiore degli scontri è che sono veloci e intuitivi, e la varietà di mosse e colpi disponibili è notevole (grazie anche al fatto che gli studenti di kung fu riescono a specializzarsi nell'uso di numerose armi e di poteri mistici).

Oltre che da una grafica gradevole e da un'interfaccia utente intuitiva e funzionale, *WoKF* è gratificato da un'ambientazione ricostruita con insolita profondità. Mentre lo stile visivo non è realistico, avvicinandosi ai manga giapponesi cui si rifanno molti MMORPG gratuiti, la presentazione della Cina mitologica è assai interessante; giocare a *WoKF* ci ha stimolati a leggere qualche libro sull'argomento, e questo è sempre segno di un'esperienza positiva.

Inoltre, gli sviluppatori hanno implementato alcune meccaniche di gioco interessanti, come la possibilità di raggiungere il luogo di una certa missione ciccando sul suo nome nella descrizione della stessa (il personaggio si muoverà guidato da un'Intelligenza Artificiale), e caratteristiche psicofisiche che si sviluppano in base alle azioni che decidiamo di compiere. Tutto ciò rende *World of Kung Fu*, nell'oceano delle attuali offerte online, un'isola che vale la pena di scoprire.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA E REQUISITI

World of Kung Fu è, al momento, disponibile solo in lingua inglese. La versione base del gioco è gratuita e richiede solo di registrarsi con un indirizzo di posta elettronica valido. Il client da scaricare è di quasi 900 MB, ma i requisiti di sistema sono relativamente bassi: un processore a 900 MHz, 256 MB RAM, una scheda grafica con 32 MB RAM e 2 GB liberi su disco fisso (noi consigliamo, però, un processore a 2 GHz e 512 MB di RAM). Girando per le lande di *WoKF*, ci si imbatterà in equipaggiamenti speciali che richiedono "monete d'oro" per essere acquistati. Tali monete devono essere pagate con denaro vero e possono essere comprate dal sito ufficiale del gioco a **www.worldofkungfu.com**

Cultura e società

Forse, l'elemento più interessante del gioco consiste nel come gli sviluppatori di *WoKF* abbiano voluto evitare un'esperienza troppo basata sul combattimento, inserendo nel loro mondo elementi centrati sulla creatività e la socializzazione, quali l'artigianato, la possibilità di fondare proprie "scuole", la cucina e perfino la moda (con l'opportunità di personalizzare i propri personaggi ed esprimere la loro individualità attraverso i vestiti indossati). Tutto ciò avvicina questo MMORPG alla concezione originale di *Ultima Online* – il che non è mai una brutta cosa. Resta da vedere se i giocatori sapranno apprezzare anche questa "filosofia", favorevole all'interpretazione a tutto tondo dei loro personaggi, accanto a quella delle sberle date con stile.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility e gli shareware più desiderati: ogni mese, GMC li raccoglie e li ospita in uno spazio su Internet riservato a voi.
All'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it** troverete i file che ogni giocatore "deve avere" e potrete scaricarli uno a uno, oppure racchiusi in un DVD virtuale, senza problemi di velocità di download.

A cura di Elisa Leanza

COME SCARICARE I FILE

Per scaricare i file proposti in questo DVD virtuale, è sufficiente collegarsi al sito **gmcdvd.gamesvillage.it** e **inserire la password del mese**. Dal nostro sito, avrete modo di utilizzare una linea veloce e una banda di download riservata per scaricare i singoli file scegliendo quelli che vi interessano di più, oppure l'intera immagine ISO, da masterizzare tramite un programma come Nero Burning Rom come se fosse un DVD vero e proprio (con tanto di copertine incluse). Per scaricare i file è necessario installare anche il programma Shockwave, un software sicuro che non danneggerà in alcun modo il vostro computer. L'installazione di Shockwave partirà automaticamente insieme al download dei file.

PASSWORD DEL MESE

La password per scaricare i contenuti del DVD Virtuale di questo mese è:
gmcvirtual

Azione

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON TECH DEMO

Preparate una bella coperta di lana: gelo in arrivo.

TANTA curiosità avvolge il nuovo gioco d'azione firmato 505 Games.
L'idea di fondo è decisamente stuzzicante, le ambientazioni si annunciano ben confezionate e l'atmosfera che si respira, seppur gelida, non mancherà di infiammare gli animi dei giocatori. GMC ha già avuto modo di provare *Cryostasis* (l'Anteprima è a pagina 28 di questo numero), ma i più impazienti potranno dare un'occhiata a questo interessante gioco d'azione sviluppato da Action Forms tramite il demo tecnologico proposto da GMC. Stiamo parlando di una versione non giocabile che mostra le prestazioni raggiunte dall'utilizzo della tecnologia PhysX: per godere appieno di tali prestazioni, però, occorre possedere una scheda grafica compatibile con le DirectX 10.
Attenzione: per poter installare e avviare il demo, è indispensabile che sul vostro PC sia presente il sistema operativo Windows Vista. Viceversa, nel momento in cui cliccherete sul file **CryostasisTechDemo.exe** la procedura verrà interrotta istantaneamente. Inoltre, lo spazio libero richiesto su disco fisso è di 1,5 GB.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COMANDI PRINCIPALI
Il tech demo proposto non è giocabile, pertanto non viene utilizzato alcun comando.

Casa: 505 Games
Requisiti: CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM PS 3, DirectX 10, Windows Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\1C\Cryostasis TechDemoCapcom\Uninstall Cryostasis TechDemo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

FPS

LEGENDARY

Gioco leggendario o leggendaria delusione?

LO sparatutto in prima persona sviluppato da Spark Unlimited sarà, probabilmente, oggetto di controversie: ci aspettavamo un titolo di qualità superiore, ma abbiamo dovuto constatare che il gioco non raggiunge nemmeno la sufficienza.
Se volete verificare di persona, potete farlo provando questa versione dimostrativa (disponibile anche in lingua italiana) che consente di prendere confidenza con il sistema di controllo tramite un tutorial. Il demo può essere giocato scegliendo fra tre diversi livelli di difficoltà, da facile a difficile. In uno scenario fra l'horror e il mitologico, vi troverete a fare i conti con il misterioso potere conferitovi dal vaso di Pandora e affronterete una serie di inquietanti nemici: lupi mannari, grifoni e compagnia bella non vedranno l'ora di farvi la pelle. Riuscirete a sopravvivere ai loro artigli?

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
C – Accovacciati
Spazio – Salta
Pulsante sin mouse – Spara
Pulsante dx mouse – Mira

Casa: Atari
Requisiti: CPU 2,6 GHz, 2 GB di RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Legendary Demo** e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Gli altri demo

CID THE DUMMY

Genere: Piattaforme
Casa: Oxygen Interactive
Requisiti: CPU 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Versione dimostrativa per le futuristiche avventure di un nuovo e insolito eroe dei giochi di piattaforme: si tratta di un manichino solitamente utilizzato per i crash test che, neanche a dirlo, si troverà a dover affrontare il cattivone di turno. Il demo permette di dare un'occhiata a tre livelli di gioco (ciminiera, cortile e cimitero), che possono essere affrontati scegliendo fra altrettanti livelli di difficoltà e comprendono anche un tutorial. Durante l'installazione del gioco, che necessita di 250 MB di spazio libero su HD, sarà richiesta anche l'installazione di un codec per Windows Media Video e il riavvio del PC al termine della procedura.

IRON GRIP: WARLORD

Genere: Sparatutto
Casa: Isotx
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/ Vista

Nato come Mod, *Iron Grip: Warlord* diventa un gioco completo e si presenta in versione dimostrativa. Il demo propone lo scenario Spiral, da giocare in modalità Skirmish (per singolo giocatore), LAN o Internet, e selezionando uno dei cinque livelli di difficoltà previsti. L'obiettivo di questa mappa consiste nel resistere ai ripetuti attacchi dell'esercito della Confederazione, in modo da scoraggiarlo e indurlo a ritirarsi. Prima di affrontare la mappa, potrete visualizzare un comodo tutorial testuale. Durante la procedura d'installazione, potrete decidere di rifiutare il componente Crosus, utile per l'uso di Mod o il download di eventuali aggiornamenti.

JUTLAND

Genere: Simulazione navale
Casa: Storm Eagle
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 1 GB di RAM, Scheda Video 3D, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo di prova per un simulatore di combattimento navale ambientato durante la prima guerra mondiale, che permette di gustare dieci minuti di uno dei vari scenari a disposizione. Il gioco può essere provato sia in versione single player, sia in multiplayer. Una volta avviato il demo, apparirà una schermata con tre opzioni in lingua inglese: compra, attiva o prova demo. Per provare la versione dimostrativa, è sufficiente cliccare sulla terza opzione (**Evaluate Jutland**). Se il vostro computer è connesso a Internet, il demo ricercherà automaticamente eventuali aggiornamenti, proponendovene l'installazione che potrete accettare senza riserve.

NETKAR PRO

Genere: Simulazione di guida
Casa: Kunos Simulazioni
Requisiti: CPU 1,7 GHz, 512 MB di RAM, Scheda Video 64 MB, DirectX 8.0, Windows 2000/XP/ Vista

Una vera chicca per tutti gli appassionati delle simulazioni automobilistiche con la esse maiuscola. Questa versione demo di *netKar PRO* (inizialmente nato come progetto freeware, in seguito evolutosi in un vero e proprio software di simulazione) permette di salire a bordo di una vettura estremamente dettagliata, da guidare come se fosse un'automobile vera. Prima di iniziare a giocare, è pressoché indispensabile consultare il manuale di istruzioni (in inglese), in formato PDF, presente nella cartella d'installazione e accessibile da **Menu Start\Programmi\netKar PRO**.

UTILIZZO DEL DVD VIRTUALE DI GMC

L'interfaccia del DVD virtuale di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Dungeon, località di villeggiatura, stanze colme di oggetti e persino una casa delle meraviglie: sono queste le ambientazioni dei giochi shareware proposti questo mese, che, come sempre, cercano di accontentare i gusti del pubblico più disparato. Tutti i giochi proposti possono essere provati per un periodo di tempo che va dai sessanta ai novanta minuti: l'ideale per una veloce partita di assaggio!

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD Virtuale.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. E questo mese, tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!

La sezione Mod, questo mese, è dedicata quasi interamente allo splendido *Fallout 3*, omaggiato da una serie di add on che permetteranno agli appassionati di modificare vari aspetti del gioco, oltre che dalla soluzione completa in formato PDF. Spazio, poi, a un succoso Mod per *Stronghold 2*, che vi condurrà in Terrasanta nel periodo delle crociate. Disponibile anche il manuale in italiano e in PDF del gioco completo *Race 07*.

La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato del nuovo capitolo della serie *Dawn of War*, che riproduce in versione virtuale l'universo delle miniature di "Warhammer 40.000".

Mod e Add On

MOD PER FALLOUT 3

Il protagonista della sezione dedicata a Mod e Add On, questo mese è lo strabiliante *Fallout 3*, per il quale proponiamo una succulenta selezione di utili file. Il più importante è senz'altro l'ottimo G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit), che permette di modificare interamente il gioco e di cui potrete scoprire le potenzialità visitando il sito ufficiale **http://geck.bethsoft.com**. Il software è abbastanza complesso da usare, pertanto il team di GMC ha approntato un'indispensabile guida nella sezione Next Level, consultabile a pagina 126. G.E.C.K. è affiancato anche da altri tre Mod: uno per continuare a giocare liberamente anche dopo aver completato la vicenda principale (*Free Play after MQ*), uno per modificare l'interfaccia (*Revelation*) e, infine, uno che ricalibra il bilanciamento del gioco (*Balance overhaul).*

STRONGHOLD 2 CRUSADER

Un imperdibile Mod per *Stronghold 2*, sviluppato dal nostro talentuoso lettore Marlords Italia e concesso in esclusiva a GMC: un lavoro incredibile, che permetterà a tutti gli appassionati del gioco di rivivere il periodo delle crociate e di visitare la Terrasanta. Prima di installare il Mod, consigliamo di dare un'occhiata alla rubrica Next Level, nella sezione Area Download, che fornisce utili consigli per usufruire al meglio di questa nuova esperienza di gioco. Tenete bene a mente che questo Mod attua una total conversion del gioco: ciò significa che, una volta applicato il software, la vostra installazione di *Stronghold 2* verrà definitivamente convertita nella versione *Crusader*. All'interno della cartella troverete le patch, una guida all'installazione e tutto il necessario per utilizzare questo "storico" Mod.

FALLOUT 3

Soluzioni

LA SOLUZIONE COMPLETA DI FALLOUT 3

Questo mese, GMC offre ai suoi lettori la guida completa di *Fallout 3*, lo splendido GdR ad ambientazione post-atomica di Bethesda, realizzata da **Mosè Viero**. Se vi siete persi tra il Vault 101, Megaton e Washington DC, qui troverete tutti i suggerimenti e le dritte di cui avete bisogno per completare al meglio un gioco affascinante, ampio e impegnativo. Dalle indicazioni primarie sulla scelta delle abilità da privilegiare nella costruzione del personaggio, fino alla conclusione, tutto vi verrà svelato. Ampio spazio anche alle missioni secondarie, fondamentali per delineare maggiormente la vicenda che vi vede protagonisti e per migliorare esperienza ed equipaggiamento.

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.12

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian V3.1.12.0
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS V1.07

Nuova patch ufficiale per le edizioni in lingua inglese dell'espansione di *Gothic 3*, che migliora la stabilità generale e corregge dei problemi relativi alle quest e agli scenari. Prima di aggiornare il gioco, è consigliabile reinstallarlo e tenere presente che i salvataggi della precedente versione non potranno essere utilizzati.

FIFA MANAGER 09 PATCH #2

Seconda patch ufficiale fornita da Electronic Arts, che contiene anche la precedente e permette di utilizzare i salvataggi preesistenti. Include un database aggiornato al 12 dicembre 2008, miglioramenti nei match 3D, nuove opzioni di allenamento e risolve alcuni problemi minori.

FOOTBALL MANAGER 2009 V.9.2.0

Aggiornamento ufficiale per il manageriale calcistico di Sports Interactive, che corregge alcuni problemi con le serie minori italiane, occasionali problemi di crash e altri piccoli bug.

SACRED 2: FALLEN ANGEL V2.34.0.0 (ITA)

File di aggiornamento per l'edizione italiana di *Sacred 2*, che porta il gioco dalla versione 2.31.0 alla 2.34.0 e aggiunge nuove zone, nuovi nemici e nuove quest con ricompense a tema natalizio.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 PATCH V1.06 (ITA)

Versione finale del file di aggiornamento 1.06 dell'ultimo capitolo di *Command & Conquer*, che corregge alcuni piccoli bug e migliora il bilanciamento del gioco.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD PATCH V1.1

Patch per le nuove avventure di Lara Croft, che si occupa di eliminare i crash occasionali, risolvere dei bug del gioco e migliorare la stabilità grafica.

CRYSIS WARS V1.3

Patch ufficiale per lo sparatutto di Crytek. L'aggiornamento effettua un ribilanciamento del gioco, risolve alcuni bug e aggiunge due nuove mappe: Frost e Savanna

GRAND THEFT AUTO IV PATCH #1

Prima patch ufficiale per il nuovo capolavoro di Rockstar Games, che perfeziona alcuni aspetti del gioco risolvendo alcuni bug minori.

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY V1.5.08

Due patch per *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* dedicate, rispettivamente, alle edizioni confezionate e a quelle scaricate tramite digital download, che aggiornano il gioco all'ultima versione disponibile.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

GRAND THEFT AUTO IV

Shareware

ASHTONS FAMILY RESORT

Come ve la cavereste a gestire un resort per famiglie? Provate a scoprirlo con *Ashton Family Resort*, un gioco che vi insegnerà come soddisfare le esigenze dei vari clienti, trovando loro una sistemazione fra i bungalow a disposizione e garantendo un servizio sempre attento e puntuale. Fra un livello e l'altro, troverete anche dei minigiochi che spezzano e diversificano il ritmo dell'avventura principale.

HOUSE OF WONDERS: THE KITTY KAT WEDDING

Visitate la stramba casa delle meraviglie: ogni porta nasconde un gioco diverso da affrontare, accontentando i gusti di tutti. Per superare i livelli, dovrete risolvere i giochi di volta in volta proposti, guadagnare delle monete da investire in folli scommesse e così via, fino al raggiungimento dei novanta minuti di gioco offerti da questa versione shareware di *House of Wonders*.

BETWEEN THE WORLDS

Uno di quei giochi in cui è indispensabile aguzzare la vista e armarsi di pazienza per rintracciare i vari oggetti elencati, sparpagliati in scenari ricolmi di manufatti di ogni sorta. *Between the worlds* è disponibile in inglese, pertanto, per giocare, è indispensabile disporre di una buona conoscenza della lingua d'Oltremanica... o di un buon vocabolario in cui cercare tutte le parole ignote.

KIVI'S UNDERWORLD

Esplorate dungeon che pullulano di misteriose creature, in questa versione di prova del GdR *Kivi's Underworld,* che consente di giocare per un totale di sessanta minuti. All'inizio del gioco, potrete selezionare solo il primo scenario e l'unico personaggio disponibile (il guerriero), ma proseguendo sbloccherete anche le restanti opzioni. Un titolo interessante, che vale la pena di provare se siete appassionati del genere.

Video

Warhammer 40.000: Dawn of War II

Per chi la guida ce l'ha nel sangue!

guida al GIOCO COMPLETO

RACE 07 - OFFICIAL WTCC GAME

Come giocare

Per giocare a *Race 07* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Race 07***.
In seguito, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > SimBin > RACE 07 Offline > RACE 07 Offline**, nel caso abbiate optato per installare la versione Offline di *Race 07*, oppure il percorso **Start > Programmi > Steam > RACE 07** se, invece, avete installato la versione Online del gioco. Alternativamente, potete fare doppio clic sull'icona presente sul desktop. Affinché tutto funzioni correttamente, è necessario che il DVD sia inserito nel lettore.
Al primo avvio del gioco comparirà una schermata grazie a cui configurare alcuni parametri, come la risoluzione dello schermo. La versione di *Race 07* allegata all'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer non necessita dell'installazione di alcuna patch ufficiale.

Il manuale

Il manuale di *Race* 07 è presente all'interno del DVD di gioco, nella cartella **Manual**. Si tratta di un file di una quarantina di pagine, tutto in italiano, che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (**www.adobe.com**). Troverete il manuale in italiano e Adobe Acrobat Reader anche all'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it**

In italiano

Race 07 è tradotto nella nostra lingua, compresi il manuale, i testi a schermo e le comunicazioni con i box.

CON *Race 07 – Official WTCC Game* tutti i fan dei giochi di guida di stampo simulativo saranno accontentati. Il capolavoro dei ragazzi di Simbin, infatti, è un titolo profondo, centrato sul Campionato Mondiale Gran Turismo.

Il numero di licenze ufficiali è davvero elevato e, proprio per questa ragione, avrete occasione di mettere alla prova la vostra abilità al volante con auto appartenenti a diverse categorie. Potrete, gareggiare nel WTCC 1987, 2006, 2007, nella Radical, Formula 3000, in Formula BMW e, addirittura, nel campionato monomarca Mini. In totale, saranno disponibili più di 300 bolidi diversi, che si daranno battaglia sulla bellezza di 32 circuiti, tutti fedelmente riprodotti.

Il modello di guida è di tipo simulativo. Ogni vettura presenta caratteristiche specifiche, come per esempio il peso, il tipo di trazione, la potenza e il cambio. Sta al giocatore, quindi, scegliere l'auto che si addice di più al proprio stile di guida, configurando poi nell'apposita sezione sospensioni, cambio, miscela degli pneumatici e distribuzione della potenza frenante, in modo da rendere la vettura ancora più adatta alle proprie esigenze.

Dal punto di vista tecnico, *Race 07* non delude. Auto e circuiti sono molto dettagliati e il motore grafico gira senza incertezze, offrendo gare fluide e adrenaliniche anche su PC non troppo recenti. Ottimo il lavoro svolto per quanto concerne il comparto audio, dotato di un sonoro realistico che aumenta ulteriormente l'immedesimazione del pilota. Il sistema di controllo da tastiera è preciso, ma per giocare al massimo è consigliabile optare per un joypad supportato o, ancora meglio, per un volante dotato di ritorno di forza (force feedback).

L'ottima longevità di *Race 07*, assicurata dalle numerose modalità in single player, può essere ulteriormente aumentata grazie alle sfide multiplayer che vedono confrontarsi fino a 25 piloti in adrenaliniche gare all'ultima sgommata. GIOCHI COMPUTER

In *Race 07* sono disponibili numerose visuali diverse.

Sopra la vettura dei vostri avversari viene riportato il loro nome.

Installazione e disinstallazione di Race 07

Per installare *Race 07* dovrete inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Race07Launcher**. Per prima cosa, dovrete scegliere se installare la versione Online del gioco, oppure optare per quella Offline.

Race 07 Offline

In questo caso, non sarà necessaria una connessione a Internet per completare l'installazione e giocare a *Race 07*, però non potrete divertirvi con le sfide multiplayer. Cliccate su **Avanti**, accettate i termini del contratto di licenza spuntando l'apposita casella e premete sul pulsante **Avanti** per tre volte. Scegliete se installare le librerie DirectX e decidete la directory di destinazione dei file. Quella predefinita è **C:\Programmi\SimBin\RACE 07 Offline** (o **C:\Program Files\SimBin\RACE 07 Offline** nel caso usiate Windows Vista). Cliccate due volte su **Avanti**, decidete se creare un'icona sul desktop e premete su **Avanti** per dare il via al processo di copia dei file.

Race 07 Online

Solo in questo modo potrete sfruttare le potenzialità multigiocatore di *Race 07*. Cliccate su **Avanti**, accettate i termini del contratto di licenza spuntando l'apposita casella e premete sul pulsante **Avanti** per tre volte. Scegliete se installare le librerie DirectX e il programma Steam necessario per giocare online (quest'ultimo, si aggiornerà automaticamente non appena installato). Inserite il vostro account Steam o, nel caso non ne possediate uno, createlo al momento. A questo punto, digitate il **codice di gioco che troverete riportato sul retro della custodia del DVD**, cliccate su **Avanti** per due volte e decidete se creare un'icona sul desktop e un collegamento nel menu Start. Infine, cliccate di nuovo su **Avanti** per dare il via al processo di copia dei file. Al termine premete su **Fine**.

Per disinstallare la versione Offline di *Race 07* dal vostro PC, seguite il percorso **Start > Programmi > SimBin > RACE 07 Offline > Disinstalla RACE 07 Offline** e cliccate su **Sì**. Per disinstallare la versione Online, invece, seguite il percorso **Start > Programmi > Steam > Unistall > Unistall Steam** e cliccate su **Sì**.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Race 07* è costituito da un processore a 1,7 GHz, 128 MB RAM, una scheda 3D 256 MB compatibile con DirectX 9, una scheda audio compatibile con DirectX 9.0, 2,5 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D 512 MB compatibile DirectX 9, un joypad o un volante con ritorno di forza (force feedback) e una connessione a Banda Larga per giocare online. I sistemi operativi supportati sono Windows XP e Vista.

In caso di guasto meccanico, è necessario fare una sosta ai box.

Il codice di gioco

Il codice riportato sul retro della custodia di *Race 07* vi servirà solo nel caso abbiate deciso di installare la versione Online del gioco (come spiegato nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Race 07***). Nel caso in cui il codice di gioco del prodotto fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare a *Race 07* nella versione Offline.

Consigli generali

Precisione prima di tutto: se volete dominare le classifiche di *Race 07* dovrete abbandonare l'approccio "fracassone" in stile *Need for Speed*, in favore di una guida più pulita e precisa. Per vincere, sarà bene imparare a pennellare le curve con sapienti sterzate e a dosare attentamente acceleratore e freno.
Settate il mezzo: uno degli elementi meglio riusciti di *Race 07* è rappresentato dalla possibilità di configurare la propria vettura, scegliendone le gomme, il rapporto di trasmissione, la distribuzione dei pesi e molto altro. Attenzione, però, fatelo solo con cognizione di causa. Ogni parametro, infatti, può avere degli effetti importanti sul comportamento stradale della vettura.
Fatevi aiutare: *Race 07* non è un gioco semplice. Il modello di guida è di tipo simulativo e, proprio per questa ragione, risulta difficile da padroneggiare. Meglio, quindi, sfruttare i validi aiuti alla guida, come per esempio l'ABS e il cambio automatico, in modo da prendere confidenza con il mezzo e le piste.
Volante o Joypad: anche se il sistema di controllo da tastiera si rivela ben fatto, per godere appieno dell'esperienza di guida presentata in *Race 07* è meglio dotarsi di un joypad supportato o di un volante.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Giocare al meglio

Nonostante il sistema di controllo da tastiera si riveli ben fatto e intuitivo, per divertirsi alla grande vi consigliamo di giocare con un joypad supportato o, meglio ancora, con un volante, possibilmente dotato di force feedback.
In questo modo, oltre a risultare più precisi nella guida, aumenterà anche la sensazione di immedesimazione e coinvolgimento.

Il peso

Nella prima gara della stagione, ogni pilota inizia con un peso handicap di 20 chili.
Tale zavorra verrà poi aumentata o ridotta in relazione ai risultati ottenuti durante il Campionato. Naturalmente, l'aggiunta di peso influenza molteplici aspetti, come per esempio l'usura delle gomme, il consumo di carburante, il bilanciamento dell'auto e l'accelerazione. Classificandosi sempre nei primi 8 posti, la propria zavorra aumenterà fino a un massimo di 80 Kg.

Le bandiere

Il comportamento in pista viene regolato da una serie di bandiere di diverso colore:

Blu: viene mostrata quando il pilota non dà la precedenza a un'auto che lo sta doppiando. La prima volta ha valore di avviso, la seconda vi obbliga a cedere immediatamente il passo. Se viene alzata una terza volta, comporta una penalità "stop and go".

Gialla: vi obbliga a rallentare, senza eseguire alcun sorpasso. In caso d'inottemperanza a tale divieto, verrete penalizzati o, addirittura, squalificati.

Nera: siete stati squalificati dalla gara.

Interfaccia di gioco

L'interfaccia di *Race 07* consente di tenere sott'occhio tutte le informazioni utili.
Ecco dove trovarle:

1 Posizione: nell'angolo superiore sinistro dello schermo vengono riportate le informazioni relative alla gara in corso, come la posizione attuale e la misurazione in tempo reale del distacco dall'auto precedente e dalla successiva.

2 Giro: in questa sezione viene riportato il numero del giro che si sta percorrendo e quelli che mancano alla fine della gara. Oltre a questo, vengono anche visualizzati i propri tempi sulla pista.

3 Frecce: a facilitarvi il compito, al centro della schermata è presente un'icona che mostra la direzione della curva che si sta per affrontare e la marcia migliore per percorrerla.

4 Avversari: durante le gare, sopra l'auto di ognuno degli avversari verrà riportato il nome del conducente.

5 Marcia: qui viene riportata la marcia inserita. In *Race 07* potrete optare per un cambio automatico o uno manuale.

6 Contagiri: Il contagiri visualizza i giri del motore. Quando la linea tratteggiata diventa gialla, bisogna prepararsi a innestare una marcia più alta. Quando diventa rossa, significa che si è troppo vicini al limite di fuori giri.

7 Velocità: in questa sezione viene riportata la velocità cui state viaggiando.

8 Aiuti: queste icone visualizzano gli aiuti alla guida attivi.

9 Problemi meccanici: queste spie si accendono nel caso si stia esaurendo il carburante, surriscaldando il motore oppure in presenza di un guasto meccanico.

I comandi

Il sistema di controllo di *Race 07* è comodo e molto funzionale. A ogni tasto è affidata una specifica funzione. Per giocare al meglio, però, è consigliabile munirsi di un pad supportato (per esempio il Controller Xbox 360 per Windows) o di un volante dotato di ritorno di forza (force feedback).

Freccia giù – frena

Freccia su – accelera

Freccia destra/sinistra – volante

Q/A – marcia superiore/inferiore

H – fanali

W – tergicristalli

Tab – cambia telecamera

V/N –guarda a sinistra/destra

B – guarda dietro

2 – attiva/disattiva HUD

C – chat

P – pausa

Giocare a Race 07

In *Race 07* esistono numerose modalità di gioco diverse. Ecco in cosa consistono:

Evento: grazie a questa modalità, potrete scendere subito in pista, scegliendo il pilota e il circuito su cui gareggiare. Prima di iniziare, potrete anche configurare a piacimento i vari parametri dell'evento sportivo, come il numero di sessioni di riscaldamento e la presenza di una manche di qualificazione.

Campionato: rappresenta la modalità di gioco principale di *Race 07*. Grazie a quest'ultima, infatti, potrete affrontare una stagione completa del WTCC, in modo da dimostrare il vostro valore al volante. Oltre al classico campionato WTCC del 2007, che è composto da 11 diversi eventi che hanno luogo in altrettanti paesi, potrete crearne uno personalizzato, decidendo i tracciati e le auto disponibili.
In linea generale, ogni gara consiste in un week end. Si inizia il sabato con due sessioni di prove separate, seguite da una di qualifica. Il giorno successivo, si tiene la gara vera e propria.

Time Attack: l'obiettivo è di ottenere il miglior tempo su una determinata pista. Dopo il primo giro, comparirà sullo schermo anche il proprio fantasma. In questo modo, sarà più semplice capire dove si può migliorare. È possibile salvare i fantasmi delle prestazioni migliori e scaricarne altri dalla Rete, confrontandosi così con i piloti più in gamba.

Prove libere: questa modalità è l'ideale per migliorare la proprie abilità al volante. Vi permetterà, infatti, di gareggiare su una pista scelta da voi, senza limitazioni di tempo e senza avversari o fantasmi con cui confrontarsi. Rappresenta anche un ottimo modo per testare la validità delle modifiche all'assetto del vostro bolide.

Classifica mondiale
La versione Online di *Race 07* mette a disposizione dei suoi utenti un'ottima modalità di gioco online (vd. paragrafo **Piloti internazionali**). Con la Classifica mondiale, invece, potrete ordinare le vostre prestazioni sui vari tracciati di gioco, in modo che vengano visualizzate nella classifica mondiale.

Configurare la vettura

Uno degli elementi meglio riusciti di *Race 07* è rappresentato dalla possibilità di configurare la propria auto, agendo su numerosi parametri. Di seguito, troverete una breve spiegazione di quelli principali:

Pneumatici: a causa delle sollecitazioni cui sono sottoposte le gomme (accelerazioni, curve e frenate), l'aria al loro interno tenderà a espandersi, modificando in tal modo l'aderenza delle ruote. È proprio per questa ragione che può risultare utile modificare la pressione degli pneumatici.

Freni: oltre a modificare il bilanciamento tra avantreno e retrotreno della vettura, potrete agire anche sulla pressione massima di frenata. Nel primo caso, state attenti a non esagerare. Se, per esempio, applicherete la maggior parte della forza frenante sull'assale anteriore, esisterà il rischio che, nelle frenate brusche, le ruote davanti slittino. La pressione di frenata, invece, modifica la forza con cui le pinze dei freni mordono i dischi. In linea generale, più questo valore è alto, più le ruote verranno arrestate in fretta. Il problema è che, se si esagera, può capitare che queste ultime si blocchino completamente, determinando uno slittamento del veicolo.

Marce: le marce corte assicurano una maggiore accelerazione, al prezzo di una minore velocità di punta. Optando per le marce lunghe, invece, si otterrà l'effetto opposto.

Ammortizzatori: È possibile modificarne il funzionamento agendo su 2 parametri principali: compressione (la resistenza che oppongono alla compressione, appunto) ed estensione (la velocità con cui gli ammortizzatori tornano in sede dopo la compressione). In linea generale, tanto più gli ammortizzatori sono rigidi, quanto più l'auto risponderà prontamente ai comandi, ma sarà anche particolarmente brusca nella risposta.

Altezza: è possibile modificare l'altezza da terra della vettura, agendo sia sulle sospensioni anteriori, sia su quelle posteriori. Mantenendo l'auto bassa, se ne incrementa la stabilità (il baricentro, infatti, è più vicino al suolo), ma si aumenterà il rischio di provocare dei danni alle parti meccaniche che si trovano sotto la vettura.

Miscela: è fondamentale scegliere la miscela degli pneumatici, in relazione alle condizioni meteorologiche.

Come si guida?

Se è la prima volta che provate una vera simulazione di guida, *Race 07* potrebbe inizialmente spaventarvi, soprattutto se decidete di impostare il realismo al massimo.
Vi suggeriamo alcuni link fondamentali da cui apprendere le basi per andare veloci e, magari, per mettere a punto l'assetto della vostra vettura:

www.drivingitalia.net
Un ben realizzato, che copre tutte le novità in termini di simulazioni di guida. Il forum è un ottimo punto di partenza per ottenere preziosi suggerimenti.

www.slipangle.it
Un altro forum tutto italiano dedicato alle simulazioni di guida. Non manca una sezione interamente dedicata a *Race 07* e agli altri giochi realizzati dai Simbin.

www.simracing.biz
Su questo sito, anch'esso in italiano, è possibile trovare un'interessante guida all'assetto, che spiega a cosa servono tutte le regolazioni e quale impatto hanno su prestazioni e guidabilità della vettura.

http://flyingpigpedia.wetpaint.com
Un interessante progetto stile wikipedia sulle tecniche di guida, purtroppo non molto aggiornato. Le informazioni presenti saranno in ogni caso preziosissime per chiunque voglia imparare a guidare sul serio. Sono presenti indicazioni su come trovare la traiettoria ideale, come impostare la frenata e anche qualche consiglio per mettere in pratica le tecniche di guida più diffuse.

Piloti internazionali

La longevità di *Race 07*, assicurata dalle numerose modalità in single player, può essere ulteriormente aumentata grazie alle adrenaliniche sfide online. Per parteciparvi, occorre innanzitutto installare la versione Online del gioco, quindi selezionare **Multigiocatore** dal menu principale.
A questo punto, non rimane altro che scegliere se utilizzare una rete LAN oppure Internet per divertirsi con i propri amici. È possibile partecipare a gare già in corso, oppure ospitarne una, decidendo la categoria dei veicoli, il numero di giocatori, il livello di difficoltà e la pista su cui correre.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

Qualsiasi sia la minaccia che si nasconde in questa savana, sarete perfettamente attrezzati per affrontarla grazie ai nostri trucchi per *Far Cry 2*.

Seminare la distruzione in *Far Cry 2* diventerà un gioco da ragazzi, sempre che vi ricordiate di abilitare i trucchi alla fine del tutorial.

FAR CRY 2

Modalità Trucchi

Le lande africane di *Far Cry 2* hanno rappresentato una gradita novità rispetto alle ambientazioni solitamente rappresentate sui nostri monitor. Ecco che, come una guida turistica, GMC giunge puntuale per rendere più piacevole il vostro soggiorno nel Continente Nero. Per utilizzare i nostri trucchi, vi basterà modificare l'icona d'avvio del gioco, che dovrebbe trovarsi sul vostro desktop, selezionandola con il tasto destro del mouse e cliccando sulla voce **Proprietà**. Fatto questo, vi basterà aggiungere alla stringa contenuta nella casella **Destinazione** uno o più dei seguenti codici. Per esempio, per ottenere invincibilità e munizioni infinite la stringa dovrà essere:

"C:\Program Files\Ubisoft\Far Cry 2\bin\FarCry2.exe" -GameProfile_GodMode 1 -GameProfile_UnlimitedAmmo 1

Nel caso non fosse presente l'icona sul desktop, potrete creare il collegamento cliccando sulla scrivania con il tasto destro del mouse, selezionando la voce **Nuovo** e poi **Collegamento**. Il file cui dovrete far riferimento si trova nella cartella d'installazione del gioco al percorso **/Program Files/Ubisoft/Far Cry 2/bin/farcry2.exe**.

Se avete acquistato il gioco da Steam, selezionate la schermata **I Miei Giochi** e, dal menu sottostante, evidenziate con il mouse *Far Cry 2*. Ora cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete la voce **Proprietà**. Si aprirà una nuova schermata, selezionate **Imposta Opzioni d'Avvio** e inserite qui i codici desiderati; dopo di che, tornate alla schermata **I Miei Giochi** e fate partire *Far Cry 2* dal collegamento appena modificato.

Vi consigliamo caldamente di attivare i codici per l'invincibilità e le munizioni infinite solo DOPO aver completato il tutorial del gioco, altrimenti non potrete proseguire.

CODICE	EFFETTO
-GameProfile_GodMode 1	Attiva l'invincibilità per il vostro personaggio
-GameProfile_SkipIntroMovies 1	Permette di saltare tutte le scene di intermezzo
-GameProfile_UnlimitedAmmo 1	Vi consente di ottenere munizioni infinte
-GameProfile_AllWeaponsUnlock 1	Sblocca e aggiunge al vostro inventario tutte le armi disponibili per quel pezzo di mappa

Password per missioni segrete

Con l'evolversi della vicenda, entrerete in possesso di alcune password da inserire nel menu delle opzioni, per attivare una serie di missioni bonus. Nel caso non abbiate voglia di sbloccarle una a una, vi offriamo l'elenco completo:

Password
zUmU6Rup
sa7eSUPR
tar3QuzU
THaCupR4
6aPHuswe
96CesuHu
SpujeN7x

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Modalità Trucchi

La saga di *Need for Speed* è tornata sugli scaffali e ci apprestiamo a svelarvi i codici per sbloccare tutte le chicche migliori che il gioco ha da offrire. Per farlo, in qualsiasi momento della partita, premete **Esc** per entrare nel menu della pausa, poi selezionate la voce **Opzioni** e successivamente

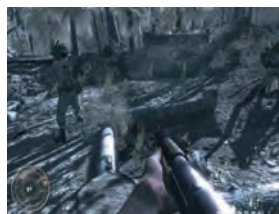
Codici Segreti. Qui, inserite le seguenti password per sbloccare il beneficio corrispondente.

Attenzione: Tutti i codici risentono della differenza tra lettere maiuscole e minuscole, per cui siate precisi nell'inserimento. Inoltre, è possibile sfruttare i codici una volta sola per profilo. Le auto sbloccate saranno utilizzabili solo nella modalità Gara Veloce.

CODICE	EFFETTO
%%$3/"	Aggiunge 10.000 dollari al vostro patrimonio virtuale
0;6,2;	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Lexus IS F
@/;#/+	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Nissan 240SX (S13)
!3/$"):	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Volkwagen R32
-KJ3=E	Sblocca l'auto bonus NeedforSpeed.com Lotus Elise
S1D3K1CK	Lo sponsor T-Mobile vi donerà 15.000 dollari di premio extra
)B7@B=	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Audi R8
!K?MMF0	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Camaro Concept
qlcukc4bqm	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Dodge Charger
!C6;C>E	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Dodge Viper SRT10
"90=*6@	Sblocca l'auto bonus Die-Cast GT-R Police
2<?P;G	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Mitsubishi Lancer
d5dviyrlgn	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Pontiac GTO
>8P:I;	Sblocca l'auto bonus Die-Cast Posche 911 Turbo
NeedForSpeedShelbyTerlingua	Sblocca l'auto bonus Shelby Terlingua

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Modalità Trucchi

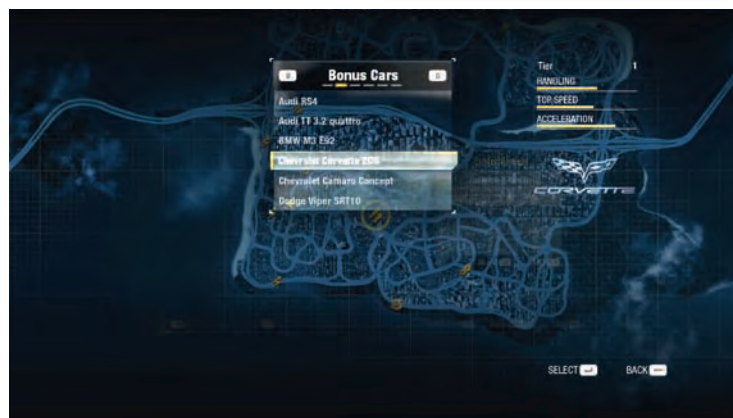
Treyarch ha riportato la saga di *Call of Duty* nella Seconda Guerra Mondiale e gli Alleati di GMC giungono con nuovi rinforzi alle truppe sotto forma di codici. Per poterli attivare, basta premere il pulsante **** sulla tastiera e digitare **devmap mak**, seguito dalla pressione del tasto **Invio** per attivare la modalità trucchi. A questo punto, vi basterà inserire le seguenti password per ottenere degli indubbi benefici:

CODICE	EFFETTO
give all	Sblocca tutte le armi
sf_use_bw 1	Attiva la modalità in Bianco e Nero, che applica un filtro alle immagini
notarget	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
god	Attiva l'invincibilità per il protagonista del gioco
sf_use_ignoreammo 1	Permette di ottenere munizioni infinite
mapname	Mostra sullo schermo tutti i codici per il cambio di livello
devmap *mappa*	Sostituendo a *mappa* uno dei seguenti codici, è possibile iniziare il gioco da quella missione: **pby_fly, see2,oki2, oki3, pel1a, ber3b, ber2, pel2, ber3a, pel1, nazi_zombie_prototype, pel1b, ber1, see1, sniper**
noclip	Attiva la modalità fantasma, tramite cui è possibile passare attraverso i muri e volare per lo schermo
sf_use_invert 1	Attiva la modalità fotografica, che applica un filtro alle immagini
sf_use_chaplin 1	Attiva la modalità Cinema Muto, che applica un filtro alle immagini

Modalità extra

Nascoste in *Call of Duty: World at War* ci sono alcune modalità segrete molto sfiziose. Ecco come sbloccarle:

Modalità Come si ottiene

Veterano Raggiungendo il 32esimo livello di esperienza, si sblocca la modalità Veterano, che permette il gioco in cooperativa con nemici molto più resistenti

Zombie Completando con successo la modalità Campagna, è possibile sbloccare la modalità Zombie, ovvero una cooperativa per quattro giocatori in cui bisognerà resistere il più possibile a numerose ondate di nazisti zombi

GIOCHI COMPUTER

Sam & Max Season One

Modalità debug

Le indagini di quei due burloni di Sam e Max sono state proposte il mese scorso da Giochi per il Mio Computer, con la *Season One* completa. Nel caso non vi sentiste a vostro agio con la logica particolare richiesta per risolvere le situazioni più spinose o con gli enigmi proposti ai due strampalati investigatori, potrebbe esservi utile accedere al menu di debug del gioco, che vi permetterà di raggiungere istantaneamente qualsiasi ambientazione e di ottenere tutti gli oggetti all'interno dell'inventario. A tale scopo, vi basterà tenere premuto **Ctrl**, **Shift** e il tasto **D**, mentre farete un doppio clic sulla freccia del menu in alto a sinistra sullo schermo.

nel prossimo
NUMERO
RECENSIONE ESCLUSIVA!
EMPIRE
TOTAL WAR
Creative Assembly porta Total War all'epoca
del cannone e del moschetto: su GMC la
recensione in esclusiva!
SOLO SU GMC!
THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA
La recensione esclusiva del nuovo
FPS di Vin Diesel!
NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA SABATO 21 FEBBRAIO
A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.
www.gamesvillage.it
CON IL PROSSIMO
NUMERO DI GMC
IL FANTASTICO
GIOCO COMPLETO!
BLACK & WHITE 2
E NELL'EDIZIONE BUDGET
UN ALTRO GIOCO COMPLETO
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviate a L'Angolo di MBF.

Titoli di CODA

Il futuro del game design è indipendente

IL gioco di piattaforme tridimensionale *Froggle* è stato sviluppato da quattro studenti del DigiPen Institute of Technology, una scuola di game design statunitense che, negli ultimi anni, ha formato grandi talenti (tra i tanti, i creatori di *Narbacular Drop*, il prototipo di *Portal*).

In *Froggle*, il giocatore sfrutta la lingua di un simpatico anfibio per muoversi in scenari irti di insidie. Vari minigiochi – tra cui una variante del calcio – arricchiscono una struttura originale e divertente. Il progetto verrà ufficialmente presentato a marzo, nel corso del più importante evento annuale dedicato ai giochi indipendenti, l'Independent Games Festival 2009, appuntamento immancabile della Game Developers Conference di San Francisco.

La bella notizia è che il project leader di *Froggle* è un ragazzo italiano, Gualtiero Forte. Forte ha lasciato il Belpaese qualche anno fa per apprendere l'arte del game design negli Stati Uniti, per la precisione a Seattle, nello stato di Washington. Forte rappresenta un modello emblematico del nuovo emigrante italiano, disposto a intraprendere una sfida difficile pur di coronare il proprio sogno: creare videogame nel più importante mercato mondiale. Scelta non solo oculata, bensì pressoché obbligata considerando le difficoltà che il game design nostrano attraversa da circa... vent'anni. Mancano, soprattutto, le istituzioni formative dotate delle risorse necessarie per preparare gli studenti in modo adeguato – in altre parole, quello che latita, in Italia, è il DigiPen Institute of Technology – posizionato, strategicamente, tra la sede Nintendo e quella di Microsoft. D'altra parte, è sicuramente possibile cominciare a muoversi nel settore dello sviluppo dei videogiochi senza trasferirsi in un altro paese: i manuali di game design (in lingua inglese) proliferano, i siti Internet dedicati anche, e i kit di sviluppo hanno costi sempre più contenuti: si pensi a Microsoft XNA, attorno a cui si è formata una vivace comunità (**http://creators.xna.com/it-IT/**). Com'è noto, XNA e un versatile pacchetto di sviluppo e gestione di software per videogiochi prodotto e supportato da Microsoft per semplificare il processo di creazione, evitando ai programmatori l'inserimento di parti inutili di codice e consentendo di appoggiarsi a una struttura unificata, che include tutti i set di istruzioni utili per un videogame.

Non ci sono dubbi sul fatto che i giochi indipendenti rappresentino il futuro dei videogame per PC. Alcune delle più geniali produzioni degli ultimi anni, da *Line Rider* a *Portal*, da *flOw* a *Crayon Physics* del finlandese Petri Purho, sono state sviluppate da studenti e programmatori amatoriali. Il 2008 è stato un anno particolarmente intenso su questo fronte: i successi di *World of Goo* e di *Braid* (capolavoro di Jonathan Blow per Xbox Live Arcade, prossimo al debutto su PC) parlano da soli. La comunità "indie" produce sequel e remake di glorie del passato (da *Bruce Lee* a *King's Quest*) e sforna nuove idee a ritmi industriali. Qualche esempio recente: *I Wish I Were the Moon* di Daniel Benmergui, in Flash, ispirato alle storie di Calvino (che, insieme, a Dante Alighieri rappresenta una fonte inesauribile di idee. Gli studenti italiani prendano nota); *Everybody Dies* di Jim Munroe (autore del leggendario machinima "My Trip to Liberty City"), un esperimento di fiction interattiva in soli 5 MB che può essere giocato su qualsiasi browser; *Cursor*10*, un puzzle game minimalista di nekogames che evoca *Echochrome*; *Knytt Nano* di Nifflas (l'autore di *Knytt Stories* e *Within The Forest*); *Rom Check Fail*, un gustoso omaggio ai videogame a 8-bit di Farbs che occupa meno di 2 MB; *Metro Rules of Conduct* dello svedese Kian Bashiri.

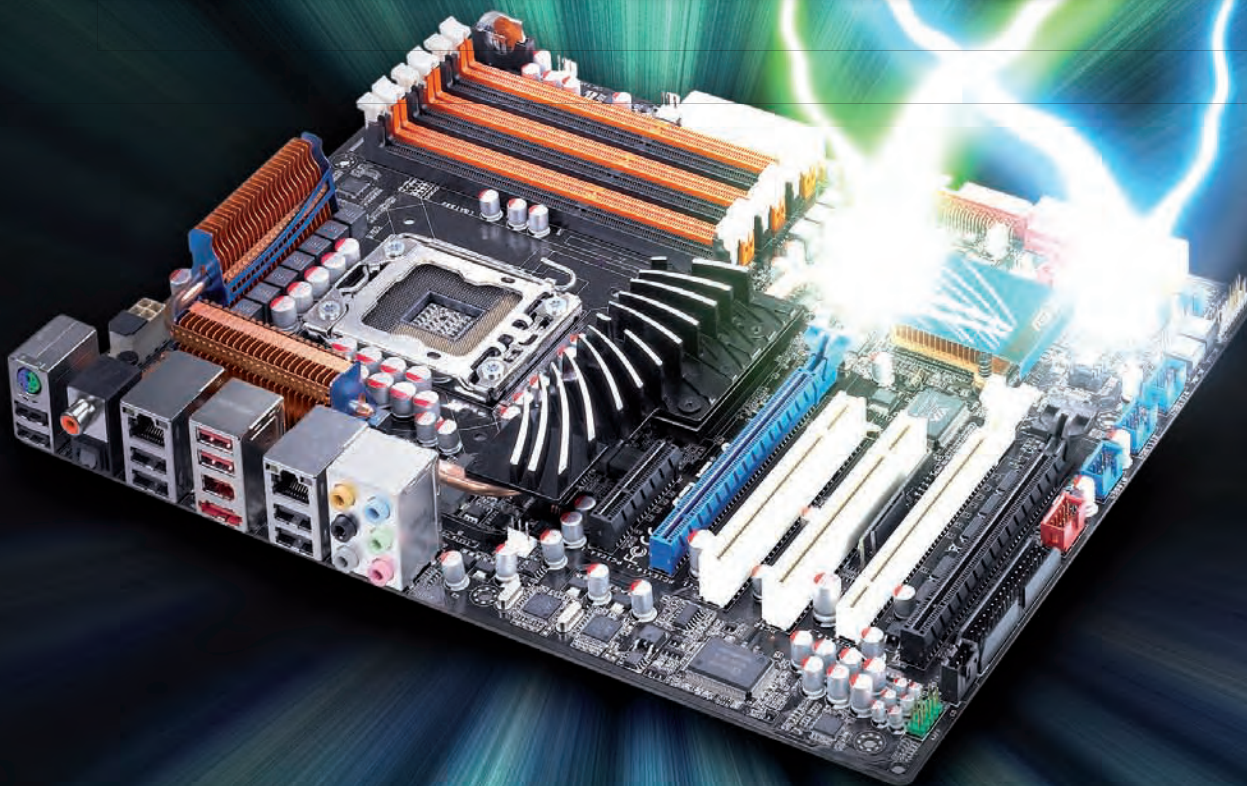
Queste micro-produzioni – paragonabili ai film a budget ridotto dei registi indipendenti – attestano che il game design non necessita di milioni di dollari e di centinaia di professionisti. C'è una nuova generazione di autori là fuori, che sta letteralmente reinventando il modo di giocare. Per molti, lo sviluppo indipendente rappresenta il modo più semplice per entrare nell'industria videoludica: è più facile essere assunti da un grande azienda come Electronic Arts, Activision/Blizzard o Nintendo presentando un portfolio di mini-giochi di successo. In alcuni casi, esperimenti scolastici possono evolversi e diventare prodotti distribuiti dalle major (per esempio, *Portal*, *flOw*, *Line Rider*). In altre parole, stiamo vivendo in una fase di straordinario fermento creativo. Sarebbe fantastico se anche l'Italia, da sempre periferia dell'impero per quanto concerne il game design, potesse finalmente svolgere un ruolo da protagonista. Più che un auspicio, una certezza. Vedere alla voce: *Froggle*.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**

Sviluppato da un team capitanato dall'italiano Gualtiero Forte, *Froggle* è un originale gioco indipendente in 3D.

Moltiplica le prestazioni con ASUS P6T Deluxe!

ASUS presenta la nuova scheda madre P6T Deluxe con Super Hybrid Engine: unione perfetta di prestazioni estreme e ridotto impatto ambientale

ASUS P6T Deluxe è la nuova frontiera dell'avanguardia tecnologica, grazie alle numerose soluzioni esclusive ideate per sfruttare al meglio gli ultimissimi processori Intel Core i7. ASUS Super Hybrid Engine unisce la semplicità dell'overclocking a sistema operativo caricato della tecnologia ASUS Turbo V con la gestione hardware del risparmio energetico di ASUS EPU, permettendo così di ottenere prestazioni sempre al top, basse temperature di esercizio ed una sensibile riduzione dei consumi di corrente elettrica dell'intero sistema. Si avvera inoltre il sogno proibito di ogni giocatore, poiché la P6T è compatibile con entrambe le piattaforme multi-VGA: NVIDIA SLI™ ed ATI CrossFireX™, finalmente simultaneamente disponibili sulla stessa scheda madre! Il chipset Intel X58 ottimizza inoltre l'allocazione della banda del bus PCI-Express quando si attiva una configurazione multi GPU, per ottenere frame rate altissimi a qualsiasi risoluzione o carico di lavoro.

L'esclusivo design del circuito di alimentazione del processore a 16 fasi + 2 fasi per il controller QPI/IMC incrementa ulteriormente il livello di efficienza energetica di questa serie di schede madri.

Display LCD per il controllo e la gestione in tempo reale dei valori di overclocking e della temperatura di sistema.

Le basse temperature sono garantite inoltre dall'innovativo design termico ASUS Wind Flow, frutto della continua ricerca di soluzioni di raffreddamento fanless sempre più evolute. Temperatura interna più bassa significa PC che lavora in modo molto silenzioso, maggior durata dei componenti poiché sottoposti a minor usura, sistema più stabile e minori consumi.

IMPERIVM III CIVITAS

IL NUOVO IMPERIVM ESPANDE LE SUE FRONTIERE

NUOVI TERRITORI ED EDIFICI

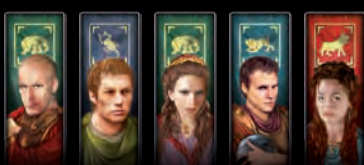
Il faro, la biblioteca ed i nuovi porti ti consentono di ricreare città come Alessandria con un realismo incredibile. Inoltre, grazie alla possibilità di costruire su livelli diversi e di unire più edifici, potrai governare delle vere e proprie metropoli.

NUOVE UNITÀ MILITARI

È tempo di guerra. La Repubblica romana è ormai vicina al tramonto. Giulio Cesare e Pompeo lottano per il potere di Roma. Scegli il tuo schieramento e aggiudicati meriti in missioni che ti porteranno da Hispania alla Germania, dalla Britannia all'Egitto.

NUOVO SISTEMA DI PERSONAGGI

Crea il tuo personaggio. Sarà unico. Scegli la stirpe a cui appartenere, accumula esperienza, sviluppa le tue abilità civili e militari, accresci la tua fortuna con tenute, palazzi, porti, caserme… Raggiungi l'apice della tua carriera e guida le sorti della città di Roma.

OSTRUISCI TUA CITTÀ IN CHI MINUTI

NUOVO SISTEMA DI

SCOPRI TUTTE LE NOVITÀ SU FXINTERACTIVE.COM

19'95€